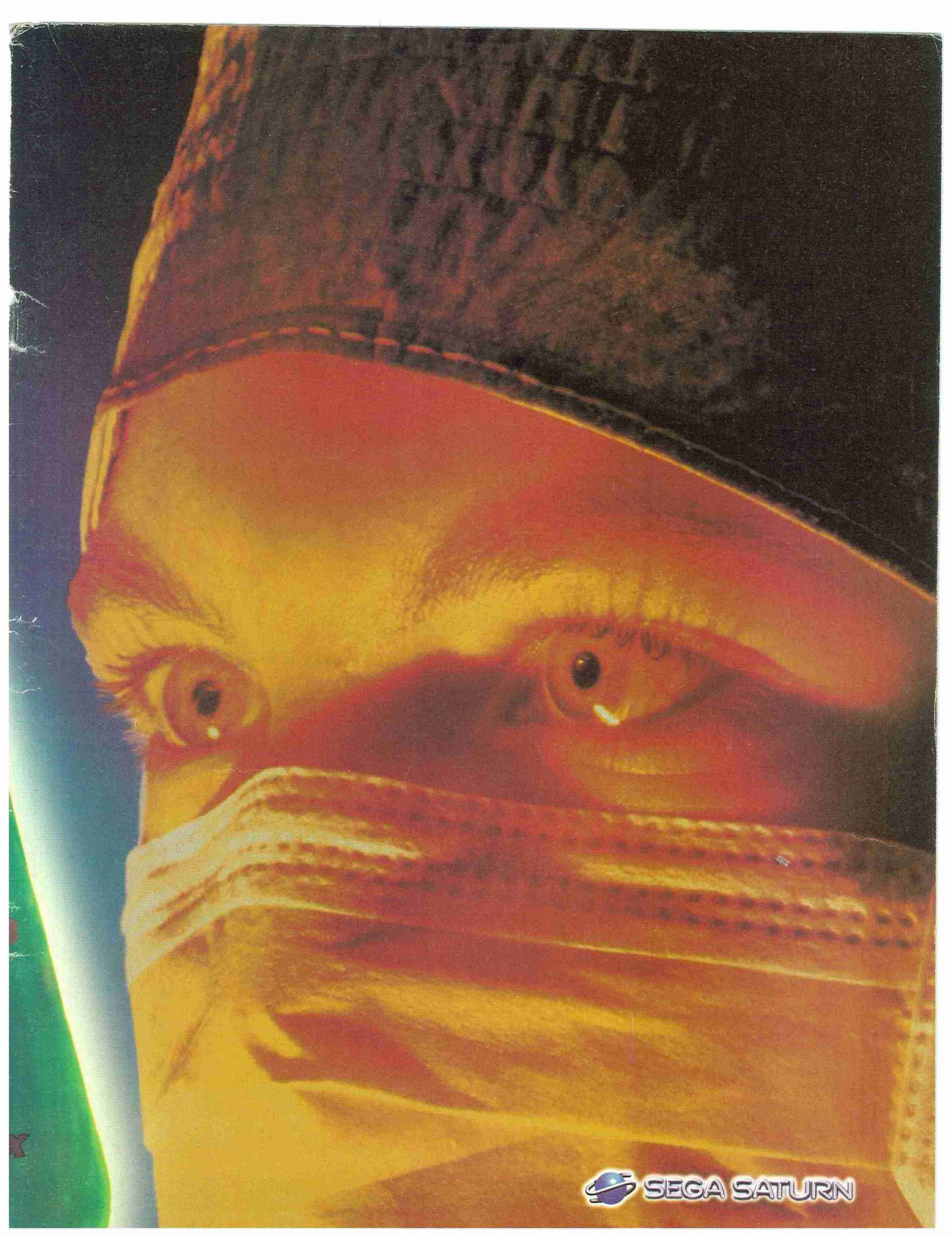


HOBBY CONSOLAS
Año VI - N
395 Ptas
dependiente de videojuegos para consolas
Primeras imágenes
«F-1 97»
«Duke Nukem 3D»
«Abe´s Oddysee»
y todos los grandes
títulos para este verano
HOBBY PRESS
Suplemento
20 Páginas
Guías completas
MUNDODISCO
JUNGLA DE CRISTAL
TOBAL Nº 1
DRAGON BALL Z 22
00069
8 426239 010016
El juego de lucha
más potente de la historia
FIGHTERS MEGAMIX


SEGA SATURN



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

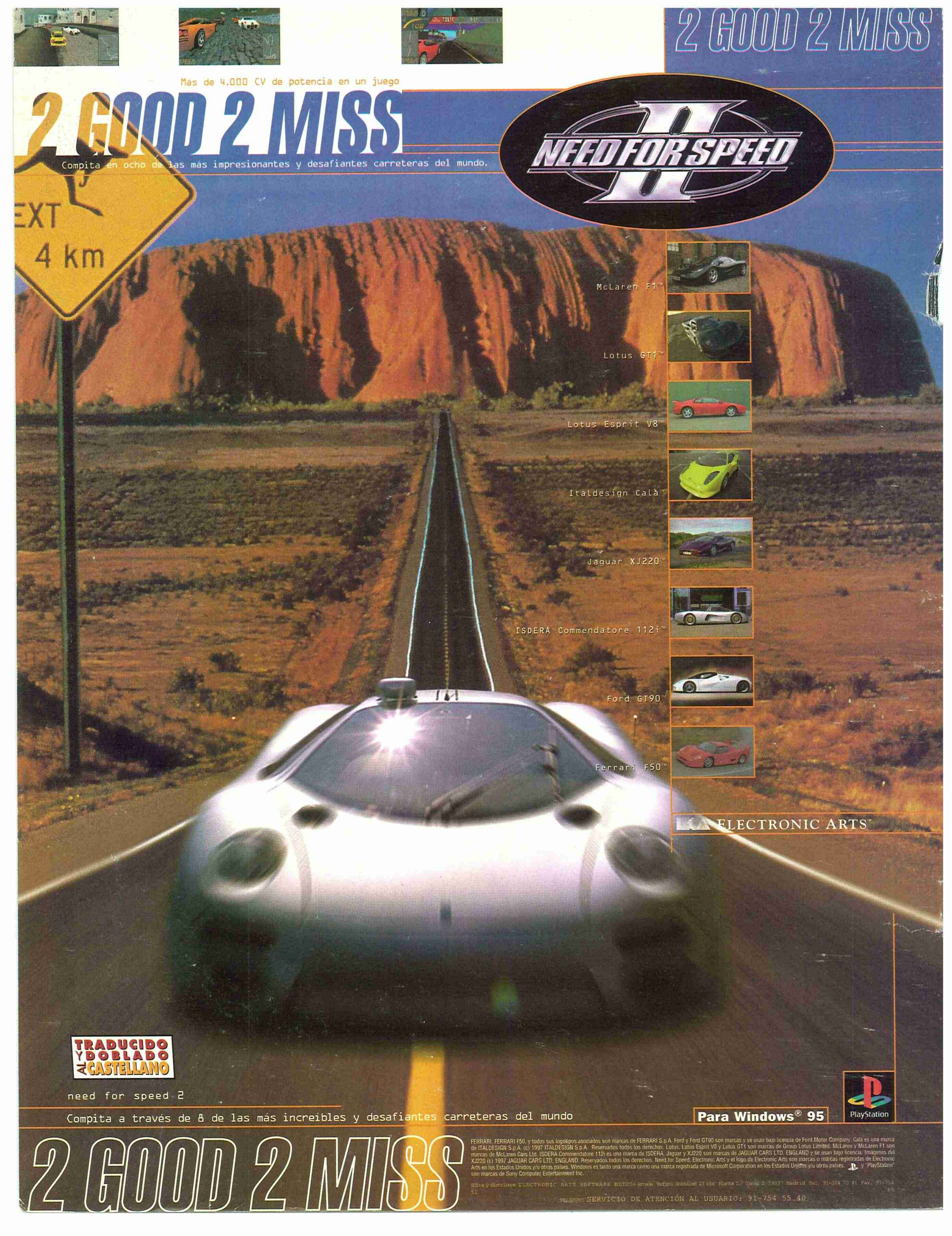
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 69 - Junio 1997


2 GOOD 2 MISS
Más de 4.000 CV de potencia en un juego
2 GOOD 2 MISS
Compita en ocho de las más impresionantes y desafiantes carreteras del mundo.
NEED FOR SPEED II
EXT
4 km
McLaren F1™
Lotus GT1™
Lotus Esprit V8™
Italdesign Calà™
Jaguar XJ220™
ISDERA Commendatore 112i™
Ford GT90™
Ferrari F50™
ELECTRONIC ARTS™
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
need for speed 2
Compita a través de 8 de las más increíbles y desafiantes carreteras del mundo
Para Windows® 95
PlayStation
2 GOOD 2 MISS
FERRARI, FERRARI F50, y todos sus logotipos asociados son marcas de FERRARI S.p.A. Ford y Ford GT90 son marcas y se usan bajo licencia de Ford Motor Company. Calà es una marca de ITALDESIGN S.p.A. (c) 1997 ITALDESIGN S.p.A. Reservados todos los derechos. Lotus, Lotus Esprit V8 y Lotus GT1 son marcas de Group Lotus Limited. McLaren y McLaren F1 son marcas de McLaren Cars Ltd. ISDERA Commendatore 112i es una marca de ISDERA. Jaguar y XJ220 son marcas de JAGUAR CARS LTD. ENGLAND y se usan bajo licencia. Imágenes del XJ220 (c) 1997 JAGUAR CARS LTD. ENGLAND. Reservados todos los derechos. Need for Speed, Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

Próximamente para
Windows® 95 y PlayStation™

Moto Racer™

Edita y distribuye **Electronic Arts Software** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Imágenes de las motos tomadas del juego.

Distribuido por



Desarrollado por

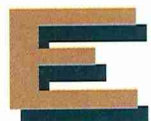
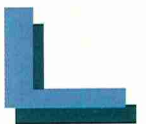


EDITORIAL

No es nuestra intención reavivar viejas polémicas, pero a la vista de un reportaje que pudimos leer en otra revista supuestamente del sector, nos preguntamos quién tiene la culpa de que los videojuegos sufran a veces injuriosos ataques. Estamos acostumbrados a oir decir que las consolas aislan al usuario, que incitan a la violencia, que provocan adicción y un montón de "alagos" más que, sin duda, resultan tan alarmistas como infundados. Pero bueno, esto nos puede parecer incluso normal si tenemos en cuenta que hay mucha gente que, demostrando un total desconocimiento del tema, se alarma sobremanera ante la presencia de esos aparatitos maquiavélicos y -con mejor o peor intención- pretende convertirse en abanderada de la noble causa de liberar al mundo de la terrible plaga que suponen los videojuegos. Bueno, vale. De acuerdo. Pero lo que nos ha resultado totalmente sorprendente es que una revista de consolas española haya publicado un reportaje en el que tilda a sus propios lectores de adictos incurables, comparando su dependencia a los videojuegos con la tremenda desgracia que viven drogadictos o alcohólicos. E incluso en un párrafo se llega a afirmar que en muchos casos los usuarios de consolas somos ladrones que robamos para conseguir juegos... Algo alucinante, de verdad.

Desde luego quien esté libre de pecado que tire la primera piedra y aquí no pretendemos, ni muchísimo menos, ir de santos, pues el que más y el que menos en algún momento se ha podido exceder y ha utilizado términos, expresiones o incluso imágenes un poco, digamos, subidas de tono. Pero lo que queremos transmitir en este momento es que todos los que formamos este mundillo, tanto programadores como periodistas distribuidores, e incluso los propios usuarios, tenemos sobre nosotros una enorme responsabilidad: demostrarle al mundo no sólo que somos personas absolutamente normales, sino incluso unos tíos cojonudos que sabemos cómo divertirnos sanamente, sin hacerle daño a nada ni a nadie. Y , por supuesto, muchísimo menos a nosotros mismos.

La Redacción


MOLA

La baja del precio de Nintendo 64

Apenas dos meses después de salir a la venta, la consola Nintendo 64 ha visto rebajado su precio de una manera significativa, de 35.000 a 30.000 pesetas.
Según Nintendo esta rebaja se debe a la vivida recientemente en USA y Japón y a un intento por igualar los criterios. Según otras compañías detrás puede haber otras razones...
Nos da igual. Sea como sea, el caso es que ahora tenemos la oportunidad de comprar esta consola más barata, lo cual sin duda al final será positivo para todos.
La pregunta ahora es si Nintendo se va a plantear una bajada en el precio de los cartuchos auténtico caballo de batalla para los poseedores de consola.

- **El suplemento coleccionable.**
Si nos enviáis más postales diciendo los juegos que queréis que "destripemos", mejor.
- **El Net Yaroze de Sony: por fin podemos programar.**
Si te haces tus propios juegos, mira la pasta que te vas a ahorrar...
- **La bajada de precios de PSX.**
Y que sigan y sigan...
- **Las páginas 716 y 717 del teletexto de Tele 5.**
Si pasaran las páginas un poco más deprisa... molaría aún más.
- **Las pelis de Dragon Ball: un regalazo por 300 pelas.**
Todavía queda gente en el mundo que sabe apreciar los buenos detalles.

NI FU NI FA

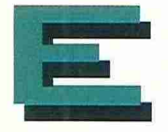
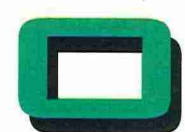
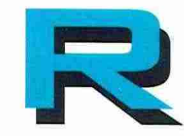
El tranquilo período veraniego

En cuanto llega el buen tiempo, la mayoría de la gente se relaja un poco. Y el mundillo de los videojuegos no es una excepción. Como todos los años, los meses de verano se convierten en períodos tranquilos en los que, tras los buenos días de Mayo y Junio y ante la preparación de la crucial campaña navideña -que suele empezar ya hacia finales de septiembre- el mercado vive su período de menor excitación, al menos en el aspecto que influye más directamente en el usuario. Porque en estos meses estivales sin duda quienes más trabajan son los programadores -los cuales, a marchas forzadas, ponen a punto sus más alucinantes creaciones- pero en las tiendas vamos a vivir una momentánea ausencia de lanzamientos potentes. Y de ahí nuestra relativa escasez de Previews para este mes. Pero no os pongáis nerviosos, que no cunda el pánico. Porque después de la calma va a venir la tempestad, pero una tempestad que nos va a hacer volar a todos por los aires. Tiempo al tiempo.

NO MOLA

No tener todos los meses tanto espacio.

Cuando este mes empecéis a leer la revista, especialmente la zona de novedades, descubriréis que hemos dedicado bastantes páginas a la mayoría de los juegos, y no sólo a los especialmente buenos, si no también a aquellos que tenían muchas cosas interesantes que explicar. Os aseguramos que hemos disfrutado de lo lindo pudiendo hablar con más detalle de algunos de los juegazos que os comentamos este mes. Desgraciadamente no todos los meses podemos hacer lo mismo. El problema, como habréis imaginado, es el espacio.
En este número hemos podido aprovechar la relativa escasez de previews y lanzamientos para darle un tratamiento especial a las novedades, sin embargo, cuando llegan los meses fuertes las páginas empiezan a escasear y tenemos que limitarnos ni más ni menos que a lo justo. A vosotros no os gusta que seamos demasiado escuetos, pero os podemos asegurar que a nosotros tampoco nos hace muy felices. La actualidad manda y si queremos poner a vuestro alcance todas las noticias, innovaciones y lanzamientos que se suceden mes a mes tenemos que ajustarnos al espacio. Un espacio que se mide en papel y que desgraciadamente resulta demasiado caro.

 N   

• Manuel del Campo y su Quinta Columna.
Don Manuel siempre metiendo el dedo en la llaga.
• El Segundo Concurso Manga.
Esperemos que iguale el altísimo nivel que presentó el año pasado.
• El «V-Rally» es a simple vista espectacular.
Pues cuando lo juegues... Lástima que se haya retrasado un poquito.
• El último número de vuestra revista es el mejor de la historia.
Esperamos que pienses lo mismo del de este mes.
• Que vayan a salir «F-Zero 64», «DKC 64» y «Mario RPG 2».
Nintendo parece decidida a explotar al máximo sus grandes títulos.
• Que el «Turok» sea tan bueno.
Y un "pelín" difícil, ¿no?
• Los rumores sobre «Tomb Raider 2».
No son rumores, son una realidad.
• La entrevista a Roberto Carlos, seguro que celebra los goles como en el Bernabeu.
Es un tío excelente, dentro y fuera del campo. ¡Y un gran consolero!
• «Soul Blade..
Es una auténtica pasada de juego.
• Que Sony se esfuerce en traducir sus juegos al castellano.
Nunca le agradeceremos lo suficiente a Sony la encomiable labor que está haciendo en este sentido.
• El comentario que hicísteis en lugar de ponerle un 100 a «Mario 64».
Este juego se merecía, en nuestra opinión, un tratamiento especial.
• La sección "Hobby Classics", cada vez hay juegos mejores.
Siempre hemos comentado buenos juegos. Lamentablemente, las provisiones se nos van acabando...
• Que entre los tres mejores juegos del 96 esté uno de 16 bits.
Eso es porque todavía hay muchos usuarios de 16 bits.
• Bit Managers, los únicos programadores para consolas españoles.
Esperemos que se dejen ver cada vez más. Tanto ellos como otros equipos.

SUBEN

• Los lanzamientos para Saturn de Sega, que además de títulos tan espectaculares como «Fighters Megamix», nos ofrecerán una oferta muy potente para después del verano.

• Nintendo 64 gracias a la reciente bajada de precios efectuada por Nintendo.

• Psygnosis, que acaba de inaugurar una oficina en España. ¡Eso quiere decir que el mercado español está en pleno auge!

• La serie Médico de familia de Tele 5 que ha mejorado bastante con la presencia de PlayStation y sus juegos en muchos de sus capítulos.

• Las consolas que han de venir.
Efectivamente, lo mejor es pasar de ellas hasta que llegue el momento.
• Que siendo la mejor revista de España cometáis fallos como decir que «Mario 64» es de Saturn.
El responsable de ese gazapo ha sido colgado por los pies en medio de la redacción y sometido a todo tipo de insultos y vejaciones. Y no somos la mejor revista de España. Somos la mejor revista del mundo.
• Las polémicas de "Contrapunto".
Una de las mayores polémicas de Contrapunto en la polémica que despierta la sección Contrapunto.
• Los dibujos animados de «Mortal Kombat» en Antena 3.
Bueno, para pasar el rato no están tan mal.
• Que con la avalancha de juegos no hagáis la revista quincenal.
No des ideas... no des ideas.
• Dragon Ball GT.
Dale un voto de confianza, ¿no?
• Tanto juego de fútbol.
Y tantos de lucha, y de coches... De todas formas, los últimos que están saliendo son auténticas pasadas.
• Se esperaba más de «Manx TT».
Algún día a lo mejor os contamos un secreto... pero es un buen juego.
• «FIFA 64» sin liga española no mola tanto.
Se nota que fue realizado con un poco de precipitación.



BAJAN

• Algunos juegos de Nintendo 64 que, además de ser caros de por sí, nos obligan a comprar tarjeta de memoria. Por ejemplo, «Turok» o «ISS 64» que ni salvan partidas ni dan opción a passwords, con lo que no dejan más opción que gastarse otras 5.000 pesetas en el Controller Pak.

• Konami y Sega por no haber traducido ni «Vandal Hearts» ni «Torico».

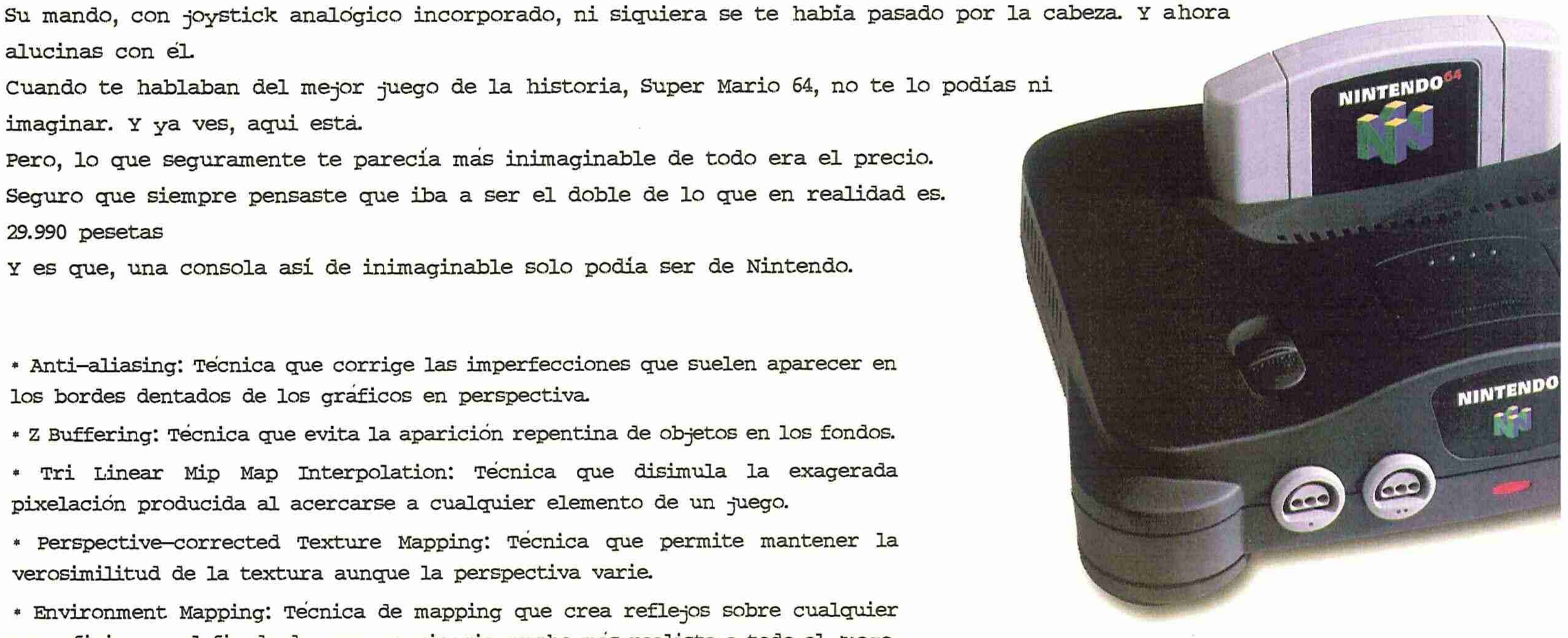
• La piratería.
Uno de los grandes males de nuestro siglo.
• Que no cambiéis los regalos de suscripción.
Nos gusta ser muy sinceros con vosotros: si no los cambiamos es porque funcionan.
• El precio que van atener los cartuchos de N64 en el futuro.
¿Pero es que van a subir aún más? ¡No, por favor!
• Que "Otaku Manga" no sea un suplemento con más páginas.
Claro, para que otros nos lo tiren a la cara y nos rompan la nariz.
• La triste y lenta agonía de Mega Drive.
Una buena noticia: Sega tiene algunas sorpresas para después del verano...
• Que no deis tantos posters como antes.
No se puede tener todo en esta vida.
• Que no haya Centro Mail en tu provincia.
Llama por teléfono y te lo envían por correo. Asunto resuelto.
• La puntuación de «The City of the Lost Childrens».
No te entendemos. ¿Quieres decir que lo puntamos muy bajo o muy alto?
• La poca variedad en los juegos.
Poco a poco este problema se va solventando.
- Las 15000 ptas que hay que pagar por «Turok».
A las que tienes que añadirle las 5000 del Memory Pak, indispensable para este juego.
• Que tenga que preparar la selectividad y no pueda jugar con la consola.
Sé "selectivo" y juega a ratos cuando puedas.
• Que no le cascárais un 100 o más al «Mario 64».
A buen entendedor sin puntuaciones basta.
• Que «Tomb Raider» no vaya a salir para Nintendo 64.
Bueno, bueno... hay algunos rumores que indican lo contrario. No hay nada confirmado pero...

COLABORADORES:
Miguel Angel Romero Peral (Málaga), Sergio (Castellón), Roberto Moreno (Cáceres), Ryu (Cáceres), Gogeta desde Motril (Granada), Luis y Gonzalo (Valladolid), Ignacio Cecilio Rosa (Málaga), Alberto Urdiza (Madrid), Pere Forns (Barcelona).

¿INIMAGI

TAPSA/

Hasta hace un tiempo era inimaginable que una consola pudiese darte todo lo que pensabas. Y se hizo realidad.
También era inimaginable que esta consola fuese el doble de potente y el triple de rápida que las demás. Y se hizo realidad.
Su mando, con joystick analógico incorporado, ni siquiera se te había pasado por la cabeza. Y ahora alucinas con él.
Cuando te hablaban del mejor juego de la historia, Super Mario 64, no te lo podías ni imaginar. Y ya ves, aquí está.
Pero, lo que seguramente te parecía más inimaginable de todo era el precio.
Seguro que siempre pensaste que iba a ser el doble de lo que en realidad es.
29.990 pesetas
Y es que, una consola así de inimaginable solo podía ser de Nintendo.



- Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
- Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
- Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
- Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varíe.
- Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.

...INABLE?

NO. AHORA

29.990* PVP

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 bits	32 bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75 Mhz	33 Mhz.	28 Mhz.
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUIDO	SI	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO

Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores videojuegos del mundo (Super Mario 64...)

EFECTOS GRÁFICOS			
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

(*) PVP aproximado





ENTRA EN JUEGO.





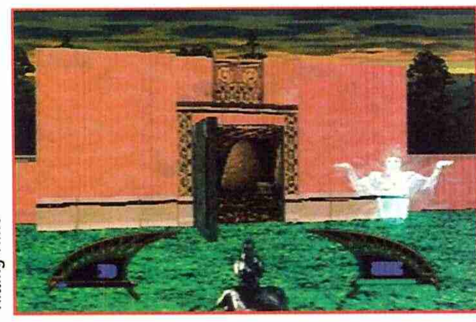
Battle Sports

Nuevos lanzamientos de Acclaim para julio

ACCIÓN SOBRENATURAL Y DEPORTES FUTURISTAS PARA PSX

New Software Center será la encargada de distribuir en España dos nuevos juegos de la compañía Acclaim: «Killing Time» y «Battle Sports». El primero es un programa al estilo «Doom» que se desarrolla en el ambiente sobrenatural de una extraña isla plagada de seres de pesadilla. «Battle Sports», por su parte, es un curioso juego deportivo de corte futurista en el que nos batiremos con otros jugadores por el control del esférico montados en potentes tanques. Se espera que ambos salgan a la venta a lo largo del mes de julio.





Killing Time

Infogrames estuvo en el Rally de Cataluña

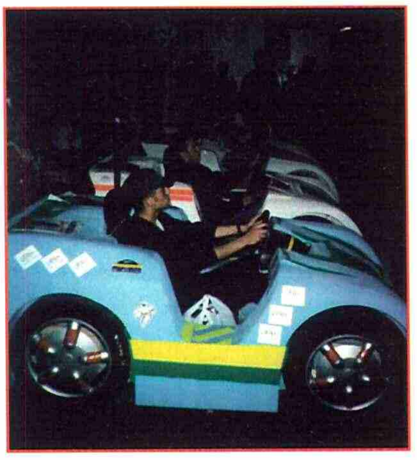
«V-RALLY» CORRIÓ CON LOS MEJORES



Aprovechando la celebración del Rally de Cataluña, Infogrames colocó un stand en Lloret del Mar justo frente a la tribuna de salida. Todos los que pasaron por la carpa de Infogrames, que fueron muchos, tuvieron ocasión de disfrutar de el genial «V-Rally». La masiva afluencia de público hizo que las consolas funcionaran más de 12 horas seguidas e incluso llegó a pasar por allí alguno de los pilotos.

Para la ocasión, los chicos de Infogrames montaron unos curioso coches equipados con un volante para PlayStation que hizo disfrutar más intensamente de las emociones de «V-Rally».

Aprovechamos la ocasión para avisaros de que el juego verá retrasada su fecha de salida hasta finales de junio, así que no será hasta el mes que viene cuando os demos cumplida cuenta de las excelencias de esta prometedor simulador de rallys.



Sobre estos cochecitos se colocaron los volantes y pedales que permitían disfrutar de «V-Rally».



Kasparov no es aficionado a los videojuegos

LA QUINTA COLUMNA

El duelo "Hombre-Máquina", como ha gustado en llamarlo la prensa, se ha decantado a favor de la segunda. Una computadora ha sido capaz de superar a un hombre. Y en algo tan cercano a nuestro mundillo como es el ajedrez por ordenador. Algo así como jugar con un programa de ajedrez -algo que casi todos hemos hecho alguna vez-, sólo que en esta ocasión se trataba de un potente procesador de IBM creado exclusivamente para este fin, de 1.400 kilos de peso y capaz de calcular cientos de milones de movimientos por segundo. Aún así, y según los expertos, "Deep Blue" -como se conoce al ordenador en cuestión- no venció el encuentro, sino que fue el campeón mundial Gari Kasparov el que perdió al cometer errores impensables en él. Según el propio Kasparov, uno de sus grandes fallos fue intentar desconcertar a la máquina cambiando su estilo de juego, en vez de actuar como en él es habitual.

Ya sabemos que en el mundo de las consolas ningún programador crea un juego para intentar derrotar a los usuarios -aunque a veces no lo parezca- sino para divertirnos, pero pongámonos en el caso por un momento.

Vosotros que sois jugones de pro y que estáis acostumbrados a enfrentaros a máquinas -aunque se trate de consolas de 32 o 64 bits o un Pentium a 100 Mhz- ¿cómo actuaríais ante un enfrentamiento de esta clase? Imaginaos, por ejemplo, un partido en el «FIFA 97» al máximo nivel entre vuestra PlayStation y vosotros. O un combate al mejor de tres asaltos en el «Fighters Megamix». O tal vez una carrera "a muerte" contra el mejor piloto de «Wave Race». No hace falta que me respondáis. Yo también soy jugón como vosotros y sé que la mayoría optarías por conocer el comportamiento de vuestro rival electrónico, descubrir sus puntos débiles, tratar de utilizar algunas rutinas efectivas y actuar con el instinto y la improvisación que jamás llegará a comprender una computadora (al menos de momento).

El bueno de Kasparov se queja, y con razón, de que no se le ha permitido observar las partidas de entrenamiento de Deep Blue, mientras ésta tenía guardados en su memoria todos los enfrentamientos del campeón. Parece que en la inminente revancha, Kasparov podrá disponer de estos derechos. Pero de esta primera derrota ya no le salva nadie. Y es que cometió un par de errores que jamás entrarían en los planes de un buen aficionado a los videojuegos. El primero es obvio: intentar conseguir un buen resultado en el primer contacto con un juego. Y el segundo no lo es menos: cambiar su estilo de jugar para desconcertar a la máquina, cuya mayor virtud -o defecto- es precisamente carecer de cualquier tipo de emoción o sentimiento. Tal vez el campeón ruso debería habernos consultado a alguno de nostros antes de su enfrentamiento.

Manuel del Campo


¿COMPETENCIA?
NO HAY COMPETENCIA
TAPSA/
"El mejor juego que jamás hemos visto."
Hobby Consolas.
"El mejor juego de todos los tiempos."
Nintendo Acción.
"El mejor juego de todos los tiempos."
Super Juegos.
Nintendo 64 presenta Super Mario 64.
NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.



Psygnosis se instala en España:

A mediados de mayo la compañía inglesa abrirá una delegación en Madrid a fin de mantener relaciones más fluidas con sus distribuidores en España y conocer un poco mejor nuestro mercado. Por el momento la oficina española de Psygnosis sólo cuenta con la representación de un miembro -José Antonio Polo-, aunque muy pronto se ampliará su equipo de colaboradores.

Novedades de altura para Game Boy

Nintendo ha hecho llegar a nuestra redacción una importante noticia para los usuarios de Game Boy. Se trata de dos nuevos títulos que vendrán a acompañar a «Lucky Luke» después del verano. Hablamos nada más y nada menos que de «Donkey Kong Land 3» y «Wario Land 2».

Capcom vuelve al ataque

Si hay una compañía y un juego íntimamente relacionados, esos son Capcom y «Street Fighter II». Tanto es así que la compañía americana prepara una nueva entrega de su exitoso arcade en el que encontraremos elementos de todas las anteriores. Se trata de «Street Fighter II Classics» y saldrá para Saturn y PlayStation.

Sony quiere programadores españoles

Juan Montes, Director de desarrollo de Sony Computer Europa, visitó recientemente nuestro país para mantener unas charlas con desarrolladores españoles en un intento de hacerles ver las ventajas de trabajar para PlayStation. Uno de los equipos de programación asistentes fue Dinamic Multimedia... ¿Querrá decir esto que podremos ver una versión del genial «PC Fútbol» en la másuina de Sony?

Fe de erratas

Siguiendo nuestra tendencia marcada en los últimos meses, en en la sección de Trucos del número anterior cometimos la barrabasada de poner que «Mario 64» era para Saturn. ¡Qué bestias, pero si todo el mundo sabe perfectamente que este juego es para PlayStation...! ¿O no?

Pasa de las 34.900 a las 29.900 pesetas

NINTENDO 64 YA HA BAJADO DE PRECIO

Al poco de su salida al mercado, la 64 bits de Nintendo ya ha experimentado una bajada de precio que significará para el usuario una rebaja de unas cinco mil pesetas. El precio recomendado de la máquina se queda en las 29.900 pts. Según Nintendo España esta rebaja es una consecuencia directa de la bajada de precios impuesta en Japón y Estados Unidos, así como en otros países europeos. Además de reducir precios, Nintendo ha asegurado la estabilidad en la llegada de consolas a nuestros país con 15.000 unidades mensuales.

Acclaim prepara un juego basado en el cuarteto de la Marvel

LOS 4 FANTÁSTICOS SALTAN A PLAYSTATION

El más famoso grupo de héroes de la Marvel, los Cuatro Fantásticos, protagonizará a partir de agosto un espectacular arcade para PlayStation.

«Fantastic Four» será distribuido en nuestro país por New Software Center y lucirá el sello de Acclaim. El juego intentará ser una fiel adaptación del cómic que tantos adeptos ha reclutado en sus más de 25 años de historia. Para ello incluirá decenas de enemigos, personajes animados con Motion Capture y más de 35 golpes distintos para cada héroe. La Chica Invisible, la Cosa, la Antorcha Humana y el carismático y genial Mr. Fantástico os acompañarán en vuestra PSX a partir de agosto.



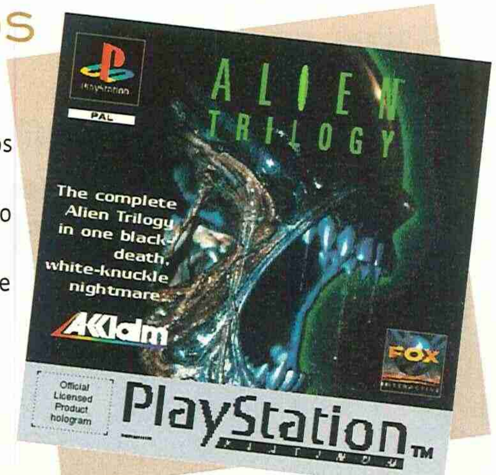


Entre agosto y septiembre tendremos ocasión de disfrutar de este arcade que Acclaim ha sacado directamente de los cómics para darle vida a base de las más modernas tecnologías de 32 bits.

Acclaim entra en la línea Platinum de PlayStation

«BUST-A-MOVE» Y «ALIEN TRILOGY», AL ALCANCE DE TODOS LOS BOLSILLOS

Acclaim ha añadido dos de sus más emblemáticos títulos a la serie "PlayStation Platinum", que como ya sabéis recopila algunos de los mejores juegos que han aparecido para esta consola. Se trata de «Alien Trilogy», (un juego tipo «Doom» escalofriante), y «Bust-A-Move 2», el puzzle más divertido de los últimos tiempos, juegos que vienen a unirse a los seis títulos que ya se han acogido a esta esta magnífica iniciativa. El precio, como ya sabéis, sin competencia: 3.995 pesetas.





NO, GOLD

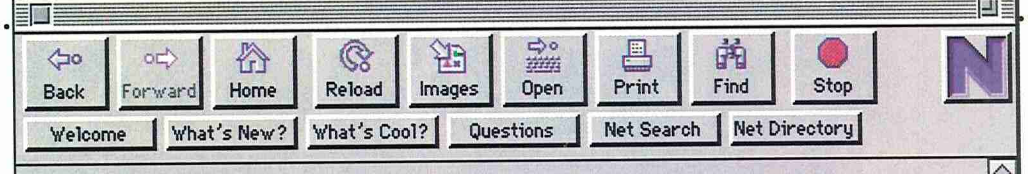
Nintendo 64 presenta Killer Instinct Gold.





ENTRA EN JUEGO.

TAPSA/



Off The Record

"En el E3 mostraremos un juego realizado por Rare llamado «Dream», que dejará a todos los visitantes boquiabiertos. Es algo jamás visto, revolucionario. Su impacto será similar al que causó «Donkey Kong Country» en Super Nintendo. La gente se quedará realmente alucinada".
Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América en declaraciones a la revista CTW.

"La bajada del precio de N64 es una reacción de pánico debido a los malos resultados en las ventas de esta consolas en Europa. Las cosas no han salido como pensaban y se han visto obligados a hacer algo. Pero el verdadero problema no es el precio del hardware, sino del software".
Andy Mee, Director de Marketing de Sega Europa.

"Tenemos la mejor tecnología 3D y tenemos los mejores juegos. Es así de simple. En póker se diría algo así como "mira lo que llevo y llora", y eso es precisamente lo que harán Sony y Sega cuando vean nuestro nuevo software en el E3".
Otra vez Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América.

"Nuestras ventas han subido desde la llegada de N64 y esperamos que esto continúe. No nos afecta ningún cambio en el precio de ninguna consola".
Chris Deering, Presidente de Sony Computer Europa.

"Estamos observando cuidadosamente el mercado europeo. Es un poco prematuro hablar de cómo ha ido el lanzamiento y ciertamente Sony ha hecho un buen trabajo allí. Está demostrando ser un excelente competidor."
Nuevamente Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América.

"Estoy ayudando a Rage Software a crear el simulador de fútbol más real de finales de los 90: «Striker 98»".
Rud Gullit, entrenador-jugador del Chelsea de la Premier League inglesa.

Internet online

Sega lanzará un nuevo servicio Online en Junio.

Según han revelado fuentes bien informadas, en Junio será lanzado un nuevo servicio Online llamado Heat para todos los usuarios de Sega. Todavía no se conocen muchos detalles acerca de este sistema, pero parece confirmado que pondrá a disposición de los usuarios todo tipo de información acerca de los lanzamientos de Sega, y además permitirá jugar partidas entre dos o más jugadores aunque se encuentren en los puntos más alejados del planeta. Sega afirma que se trata de algo realmente nuevo que dará un nuevo impulso a la participación de diferentes usuarios através de la red.

Bandai se retira del proyecto Pippin.

Todo apunta a que el sistema creado por Bandai y Apple tiene los días contados. Según un diario japonés, Bandai ha decidido retirarse del proyecto inmediatamente ante las abundantes pérdidas sufridas por la compañía durante el último ejercicio, que llegaron a alcanzar los 2 billones de yens. Para empezar su recuperación, Bandai seguirá programando para PC y Macintosh y reforzará su famosa alianza con Sega. Su intención es estabilizar todas sus relaciones con programadores y distribuidores de todos los formatos.

Sony acaba con una red pirata en Asia.

Nada menos que nueve redes de piratería asiáticas han sido desmanteladas por la policía gracias a las acusaciones lanzadas por Sony y a la información que esta compañía puso en conocimiento de las autoridades. La policía consiguió encontrar diez almacenes repletos de todo tipo de software ilegal además de otros 10.000 artículos diferentes de dudosa procedencia. Las acciones legales sobre los responsables de estas redes de piratería será tomadas por los correspondientes países de aquel continente.

«Tomb Raider» acompañará a U2 en su gira mundial.

Lara, la protagonista del mejor juego del 96, «Tomb Raider», acompañará al grupo irlandés U2 en su próxima gira mundial. Fueron los propios componentes del grupo quienes se dirigieron a Eidos para proponerles utilizar una imagen de tan atractivo personaje en una pantalla de vídeo de 7.000 pies cuadrados (la más grande del mundo) durantes sus conciertos y Eidos, además de darle su total consentimiento, ha proporcionado varias copias del juego a Bono y sus muchachos para que se pongan a jugar "en el caso de que se burran durante la gira".



Un tribunal holandés sentenció el caso «Command & Conquer»

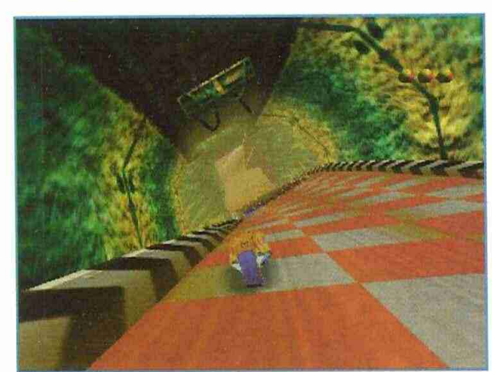
VIRGIN GANA UN IMPORTANTE COMBATE CONTRA LA PIRATERÍA

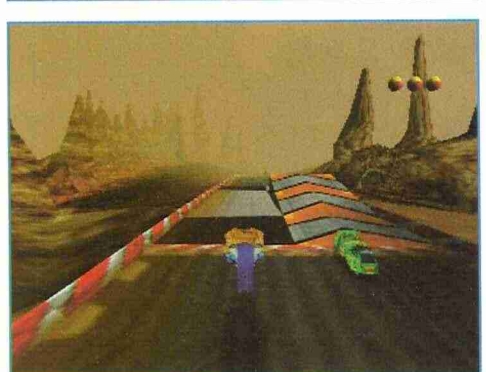
La historia viene de lejos. Una compañía holandesa llamada Action Computer Entertainment lanzó al mercado un "add on" para el juego «Command & Conquer» de PC distribuido por Virgin, bajo el título de "Are you Ready and Alert", que incluía nuevas misiones para el exitoso juego. Ante el caso tan claro de infracción del copyright por parte de esta compañía, Virgin llevó el caso a los tribunales, y ahora un tribunal holandés ha fallado a su favor ordenando a la firma ACE la interrupción inmediata de la distribución de este "add on" paralelo, así como al pago de una multa de 150.000 pts por cada copia que se venda, más otros pagos por costas judiciales y posibles retrasos en el cumplimiento de la sanción. Virgin acaba de lanzar precisamente el "add on" oficial para este juego llamado «Counterstrike».



¿16 VALVULAS?
NO.
64
TAPSA/
Nintendo 64 presenta Mario Kart 64.
NINTENDO 64
MARIO KART 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO 64
ENTRA EN JUEGO.

Motos para un futuro apocalíptico
«Extreme G», nuevo juego de Acclaim para N64





Tras el éxito del excelente «Turok», Acclaim prepara un nuevo juego para Nintendo 64, esta vez metiéndonos de lleno en el mundo de la velocidad.

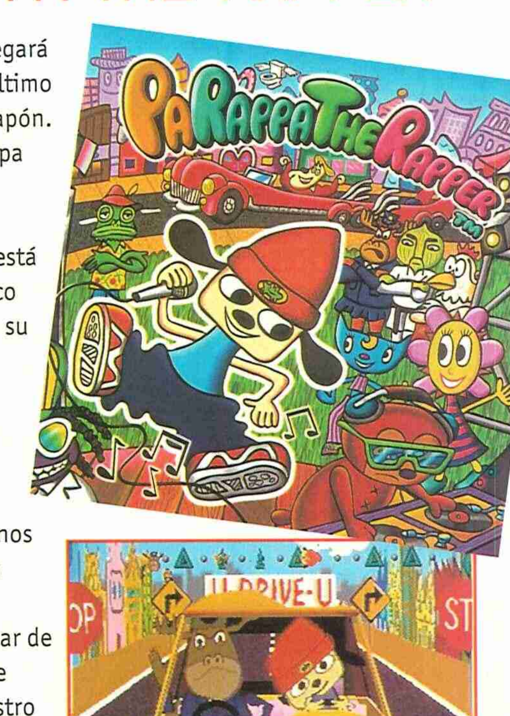
«Extreme G» nos sumergirá en competiciones con motos de diseño aerodinámico en un ambiente futurista en el que la rapidez será nuestra mejor arma para superar los numerosos circuitos que constituyen el juego.

En nuestro recorrido también deberemos ir recogiendo numerosos items que aumentarán la potencia de combate de la moto, haciendo que podamos disparar todo tipo de rayos y misiles.



«Extreme G» será distribuido en nuestro país por New Software Center y aparecerá en el próximo mes de octubre.

Sony traerá en septiembre al héroe de moda en Japón
Muévete al ritmo de «Parappa the Rapper»



En septiembre llegará a nuestro país el último héroe nacido en Japón. Se trata de «Parappa the Rapper», un curioso perro que baila "rap" y que está siendo un auténtico éxito de ventas en su país de origen.

Es un juego al estilo "Simon" en el que hemos de repetir los movimientos que nos marcan diferentes maestros.

Veremos si, apesar de las diferencias que existen entre nuestro mercado y el japonés, este título de Sony alcanza el éxito que merece su originalidad.

Nuevos periféricos de Centro Mail para N64
Guarda tus partidas en colores

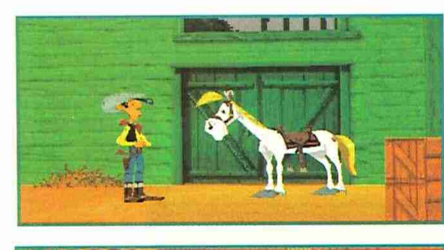
Centro Mail empieza a comercializar nuevas tarjetas de memoria para N64. Estos periféricos os permitirán salvar partidas de vuestros juegos favoritos con una capacidad idéntica a la de las tarjetas oficiales de Nintendo, pero con la peculiaridad de tener variados colores. Podréis elegir entre rojo, amarillo, verde, azul, negro y transparente.

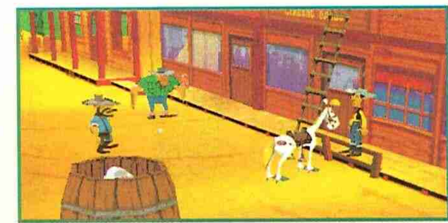


Las versión PlayStation de «Lucky Luke» llegará en septiembre
Infogrames nos prepara un cómic en 3D

Como ya os anunciamos hace un par de meses, Infogrames tiene a buena parte de su equipo trabajando en las aventuras de «Lucky Luke» para la 32 bits de Sony.

Se tratará de un juego absolutamente innovador que combinará escenarios en 3D con brillantes animaciones, espectaculares efectos de luz y un sorprendente sistema de juego. Habrá mucha acción, bastante habilidad, algún que otro puzzle y hasta sesiones de lucha. Nuestro flemático vaquero espera aparecer en PlayStation para el mes de septiembre y los chicos de Infogrames le han prometido una aventura variada, larga y muy divertida.





Los escenarios tridimensionales de «Lucky Luke» darán al juego un aspecto de aventura interactiva.



¿TODO?

NO. ES SOLO EL PRINCIPIO

TAPSA/

Wave Race 64.

Star Wars: Shadows of the Empire.

Pilotwings 64.









NINTENDO64

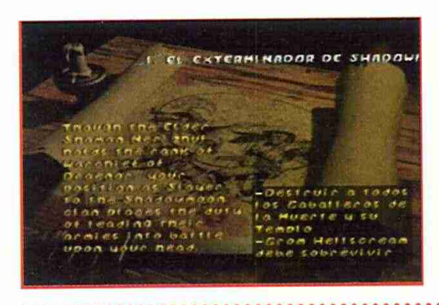
ENTRA EN JUEGO.

Humanos y Orcos inundarán en septiembre las consolas

«Warcraft 2» llegará por fin a PSX y Saturn



Ya está en proceso la conversión para Saturn y PlayStation de uno de los títulos que más pasiones ha levantado entre los jugadores de PC aficionados a la estrategia en tiempo real. Se trata, por supuesto, de «Warcraft 2», al que hemos tenido ocasión de jugar en una versión Alpha bastante avanzada. Y aunque todavía es pronto para decir nada, hemos comprobado la inclusión de algunas mejoras con respecto a la versión de PC. Ahora ya no es necesario, por ejemplo, que "pinchemos" en un edificio cada vez que queramos entrenar a un nuevo guerrero o campesino, pues se ha incluido una opción para crear líbremente tantos personajes como queramos. Orcos y humanos volverán a cruzar las espadas en septiembre, si no se producen nuevos retrasos.





Más estrategia para los 32 bits

Misiones de alto riesgo con «Bedlam»



El estilo y la mecánica de juego de este título recuerda mucho a la serie «Syndicate», aunque su argumento es diferente.

Los programadores de GTI Interactive preparan la conversión para consolas del juego de PC «Bedlam», una extraña mezcla entre estrategia y acción protagonizada por un robot armado hasta los dientes con el que realizaremos múltiples misiones en escenarios con perspectiva isométrica, al estilo «Syndicate». Saldrá en junio para Saturn y PSX y estará distribuido por New Software Center.

Veloces carreras de motos de la mano de Electronic Arts

Acelera tus reflejos con «Moto Racer»

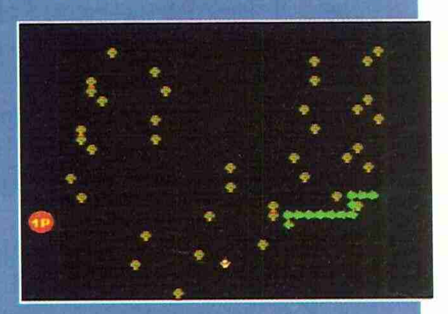




Los aficionados al motociclismo están de enhorabuena, ya que Electronics Arts distribuirá a partir de septiembre un nuevo juego para PlayStation basado en este espectacular deporte. «Moto Racer», que así se llamará el juego en cuestión, esta siendo desarrollado por Delphine Software -creadores entre otros del conocido «Fade to Black»- y por lo que hemos podido ver, promete. Competiremos con diversos oponentes motorizados a lo largo de nueve circuitos diferentes, en los que habrá que pilotar en las más adversas condiciones: lluvia, barro, nieve, alquitrán... Incluirá dos modalidades de carrera, moto cross y velocidad, tres modos de juego y una opción multi-jugador.

Continúa la moda de las reediciones

Vuelven los juegos más clásicos de Atari





Siguiendo el ejemplo de Namco y sus reediciones de clásicos de recreativas, Midway emprende la tarea de rescatar los títulos míticos de Atari que marcaron el comienzo de la historia de los videojuegos. Este primer volumen de «Arcades Greatest Hits» dedicado a Atari estará formado por «Super Breakout», «Tempest», «Missile Command», «Battle Zone» y los entrañables «Asteriods» y «Centipede».

«Atari Collection» está dedicado especialmente a todos aquellos nostálgicos que disfrutaron hace ya casi veinte años con estos títulos, aunque tendrán que esperar hasta junio para poder rescatar del recuerdo a estos auténticos pioneros del software de entretenimiento.

namco®

SOULBLADE

PERDERÁS EL ALMA POR TENERLA



Con el nuevo Soul Blade de Sony PlayStation podrás conseguir el verdadero poder. Ganando cada combate, cada lucha, cada batalla, podrás ser el único guerrero poseedor de la legendaria espada Soul Blade. Superando a cada adversario, evitando la maldición que cae sobre toda persona que desea apropiarse de ella. Prepárate para entrar en un increíble mundo de tres dimensiones repleto de devastadores combates y situaciones límite.



TM

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

Hablamos con Juan Montes, Director General de Desarrollo de Sony Computer Europe.

"En términos creativos y comerciales el presente de PlayStation es excelente. Pero para el futuro todo parece mejor".

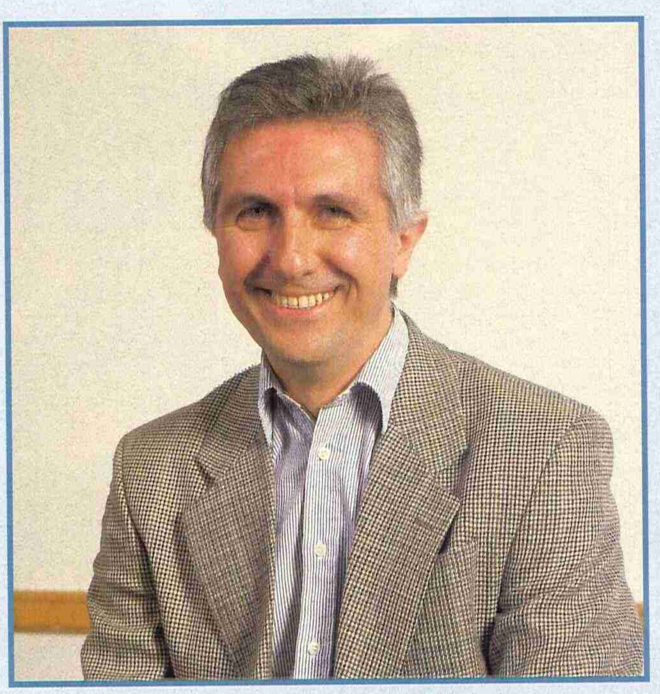
El Director General de Desarrollo de Sony Computer Europa -Juan Montes, un español afincado en Gran Bretaña desde hace algunos años- estuvo unos días en Madrid ofreciendo unas charlas a los desarrolladores españoles con la intención de animarles a programar para PlayStation. Aprovechando su visita le hicimos unas cuantas preguntas relacionadas con el presente y el futuro de su consola.

¿A qué se debe este interés de Sony por los programadores españoles?

Queremos que programe la mayor cantidad de gente posible en Europa. Un aspecto muy importante para la buena marcha de nuestra consola es que los jugadores vean nuevos juegos, nuevos estilos, ideas nuevas. Para ello es necesario que entren nuevos programadores que aporten diferentes puntos de vista. Las compañías de desarrollo tienden a supeditarse a sus anteriores éxitos y evolucionan poco.

La mayoría de las compañías de desarrollo españolas están dedicadas al PC, ¿no supondrá un riesgo excesivo para ellas cambiar de soporte?

Cuando ya se tiene el equipo para desarrollar en PC la cantidad que hay que invertir para desarrollar en PlayStation es apenas un 10% de la inversión inicial. Una cosa muy diferente es empezar desde cero. Además, la máquina se ha vendido lo suficientemente bien como para garantizar un cierto éxito a cualquier juego de calidad.



Juan Montes es el máximo responsable de que todos los juegos que son editados para PlayStation por compañías de desarrollo europeas tengan un nivel de calidad a la altura de lo que se puede exigir para la máquina de Sony.

¿Cuál es vuestra política para trabajar con equipos independientes de desarrollo?

Sony siempre intenta estar familiarizada con el desarrollo de cualquier producto para PlayStation, abriendo líneas de diálogo con compañías y desarrolladores. De este modo podemos ayudarles y asesorarles. Muchas veces, por ejemplo, cortamos un proyecto para no dejar que se inviertan grandes sumas de dinero en un juego que al final va a ser igual a otros y que va a tener pocas oportunidades.

¿Imponéis algún tipo de limitación?

No es nuestro estilo marcar reglas que deben seguirse a rajatabla. Queremos que los juegos sean lo más buenos posible y que exploten al máximo la máquina.

Sin embargo se realizan controles de calidad exhaustivos y hay que ajustarse a unas reglas concretas...

Al principio del desarrollo, Sony limita ciertos contenidos en los argumentos, tales como cuestiones religiosas o relaciones con alcohol y drogas.

El control de calidad más exigente lo realizan unas cincuenta personas divididas en grupos de tres o cuatro individuos que juegan durante varias semanas y comprueban que no hay errores de programa. Por lo general absolutamente todos los juegos suspenden un par de veces.

¿Hasta qué punto influye la originalidad de un juego en el control de calidad?

Con una máquina como PlayStation que lleva ya un par de años en el mercado hay que evitar que los jugadores veteranos vean cómo se repiten géneros sin ofrecer novedades. Sony intenta que siempre haya algo de innovador en sus títulos, a parte de calidad técnica.

Desde esta perspectiva, ¿cómo ves la situación de PlayStation en Europa?

Ahora mismo PlayStation disfruta de un buen número de juegos desarrollados en Europa de una gran calidad y que han cosechando un éxito enorme. El mejor ejemplo es «F-1» que ha estado en todo el mundo entre los primeros, incluso en Japón donde es dificilísimo que un

juego europeo triunfe. Al aumentar la experiencia de los desarrolladores aumenta la calidad del producto final. En términos creativos y comerciales el presente es excelente. Pero para el futuro todo parece mejor. Tenemos una expectativa de crecimiento enorme.

Un factor importante es la bajada de precio, que aumentará con toda seguridad la demanda. Habrá competitividad para sacar programas aún mejores y todos saldremos ganando.

Hablando de futuro, ¿qué hay sobre los rumores de una PlayStation 2?

Las cifras de ventas de nuestra consola son excepcionales y las previsiones de futuro no pueden ser mejores. Los juegos se venden muy bien y todavía no se han superado ni el 85% de las posibilidades de la consola... No hay ninguna razón por la que quisiéramos sacar una consola más potente. No nos hace falta y perderíamos todo lo ganado con PlayStation. Sin embargo, si el mercado cambiase radicalmente y las previsiones no se cumplieran (lo cual es realmente difícil) podríamos sacar una máquina más potente al mercado.

Eso es que ya se está trabajando en ella... ¿sería compatible con la actual?

Se trabaja en esa y en otras muchas posibilidades, pero esa máquina no existe. Sólo trabajamos y estudiamos proyectos. Es como un reto personal para Kutaragui (el diseñador de PlayStation).

Ahora mismo no podemos plantearnos sacar una nueva máquina ya que el crecimiento de PlayStation es enorme y frenarlo sería contraproducente para Sony. En un futuro más a largo plazo acabará por suceder.

¿De qué modo ha influido la aparición de Nintendo 64 en la política de Sony con su PlayStation? ¿Ha influido en la bajada de precios?

El factor decisivo para la reciente bajada ha sido el hecho de llevar ya un tiempo en el mercado y tener un nivel de producción que excede los 2 millones de unidades anuales, lo que permite comprar los componentes más baratos. Esto hace que el mercado crezca más rápidamente y haya más demanda de software, que es lo realmente importante.

¿Crees que la batalla entre cartucho y CD puede resultar decisiva de cara al usuario?

El CD puede perder en el tema de la velocidad, pero en todo lo demás supera claramente al cartucho. Los desarrolladores siempre están más limitados por la capacidad que por la velocidad. La cantidad de gráficos, texturas, música y datos en general que permite el CD no tiene rival. Un ejemplo puede ser «Rapid Racer», aún en desarrollo, que ofrecerá una banda sonora espectacular que no podría encontrarse en un cartucho.

¿No cree que esto puede cambiar con la aparición del 64DD de Nintendo?

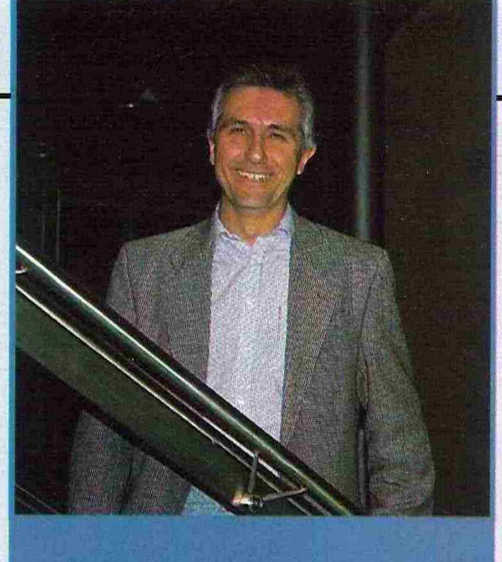
Sinceramente no lo creo. El 64DD aún no existe. Nadie ha visto nada, ningún "third party" está desarrollando nada. Además, un periférico como el 64DD lo único que hará será encarecer el precio real de la máquina. Por otra parte tampoco hay mucha gente que esté dispuesta a sufrir los altos costes de la producción de cartuchos, como sucedió con las consolas de 16 bits.

Hace poco se confirmó que un equipo de programación de Rare (compañeros habituales de Nintendo) había comenzado a trabajar para Sony, ¿significa esto que vuestra máquina está mejor considerada por parte de los desarrolladores?

No es algo que se pueda afirmar tajantemente. El software es lo que decidirá el futuro y por ahora el usuario tiene en PlayStation un elevado número de títulos de gran calidad. Comparada con una máquina más cara que la nuestra y que tiene menos juegos nos da una ligera ventaja.

N64 tiene juegos muy buenos como «Mario 64», pero es la cantidad y la calidad global lo que determina el éxito del producto.

En Japón las ventas de N64 se están estancando debido a la falta de software. Y en cuanto a la gente de Eight Software que salieron de Rare te diré que, como todos los equipos de desarrollo, se fijan en las ventas y con PlayStation saben que su talento encontrará una gran repercusión en cifras.

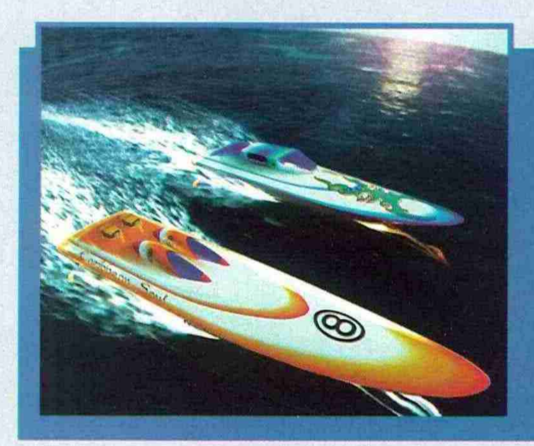


Juan Montes: el madrileño que controla la calidad de todos los juegos para PlayStation que se realizan en Europa.

Tras estudiar en la Escuela de Ingeniería de Madrid, Juan Montes se trasladó a Inglaterra, donde obtuvo su licenciatura en Informática en la Universidad de Hartford y donde fue elegido miembro de la British Computer Society.

En 1995 fue nombrado Director General de Desarrollo para Sony Computer Entertainment Europe, una nueva compañía que Sony acababa de instalar en el Viejo Continente.

Él es actualmente el responsable del control de calidad y de la aprobación de todos los juegos que se editan para PlayStation en Europa, así como del desarrollo de nuevos títulos que pongan a prueba la capacidad de esta consola. Anteriormente, Juan Montes trabajó como Director de Desarrollo en Xerox e ITT.

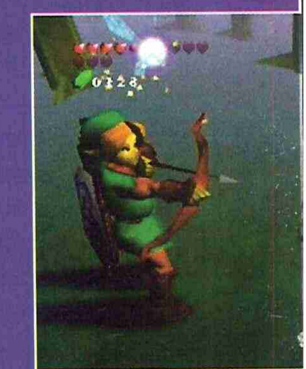


"«Rapid Racer» será el juego más importante que Sony haya desarrollado nunca"

El proyecto más ambicioso que Sony está desarrollando en estos momentos es un juego de competición motonáutica que promete romper moldes: «Rapid Racer».

Según el propio Juan Montes, "se ha trabajado durante seis meses en la programación de los efectos del agua, el movimiento de las olas, la dinámica de las lanchas, los efectos de las corrientes... Queremos ofrecer el máximo realismo posible. Estamos alcanzando niveles en los que, con gráficos de alta resolución, se alcanzan 60 cuadros de animación. Yo creo que este es el juego que más ha explotado hasta ahora las posibilidades de la máquina".

El mercado nipón continúa en plena ebullición. Los lanzamientos espectaculares no dejan de sucederse y las compañías no paran de anunciar títulos rompedores. Este mes destacamos los nuevos datos que se han ofrecido sobre uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos: «Zelda 64».



ZELDA 64



Finalmente será un cartucho de 128 megas

COMPAÑIA: NINTENDO
FORMATO: N64



No es la primera vez que este juego ocupa un lugar de honor en esta sección, pero es que «Zelda 64» parece haberse convertido en el lanzamiento más importante de Nintendo para la próxima temporada. Y eso que finalmente todo indica que no será el primer juego que inaugurará el tan manido DD64.

Nintendo ha cambiado finalmente de opinión y en principio este juego será presentado en reve como un cartucho de 128 megas sin ningún tipo de relación con el famoso periférico de discos magnéticos. De hecho, parece confirmado que tanto «Mother 3 the Pocket Monster» como «Mario 64» tomarán la delantera a la hora de probar las excelencias del esperado "add on" para la nueva consola de Nintendo. Si todo se desarrolla según los nuevos planes, las nuevas aventuras de Link no llegarían hasta el DD 64 a finales del 98, justo un año después de su lanzamiento en cartucho.

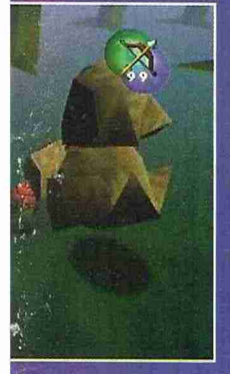
El protagonista de «Zelda 64» -el cartucho- podrá desplazarse con tanta libertad de movimientos como su amigo Mario, aprovechando el fantástico entorno 3D que Nintendo ha creado para la ocasión. La verdad es que muchos están empezando a comparar esta aventura con la protagonizada por el simpático fontanero. aunque los buenos conocedores de la serie saben que aquí les espera una odisea mucho más compleja, llena de matices y con el aliciente añadido de los combates.

En efecto, Link se les verá con muy diversos enemigos durante toda su andadura, para lo cual hará uso de diferentes armas y aunque de momento Nintendo sólo ha revelado la utilización de dos, una espada y un arco, está confirmado que habrá muchas más. Las escenas de lucha prometen ofrecer los momentos más espectaculares del juego, con movimientos de 360 grados, las correctas dosis de sangre, extraños enemigos y un buen montón de sorpresas.

Aunque tampoco se quedará atrás el fantástico acabado gráfico de todo el juego. Según fuentes de Nintendo, los efectos de luces (y en particular los conseguidos por las antorchas en los diferentes pasillos y muros que aparecen en el juego) serán sorprendentes.

«Zelda 64» será el título estrella de esta consola durante el próximo año.











Las escenas de lucha se convertirán en los momentos más espectaculares del juego. En ellas podremos ver a Link moviéndose con total suavidad y manejando diferentes tipo de armas, dentro de un entorno tridimensional.



NESSA NO HOSHI

Una película en tu consola

COMPAÑIA: ITOCHU
FORMATO: PLAYSTATION

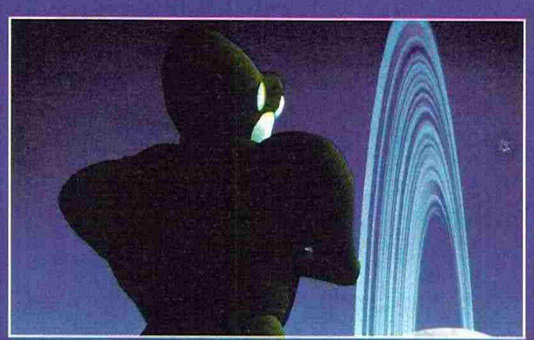
Itochu es una de las más grandes empresas de comercio de todo Japón, la cual desde hace algún tiempo ha extendido sus redes hasta los videojuegos. Comenzaron con la publicación de algunos famosos títulos europeos como «Transport Tycoon» o «Burn Cycle» y ahora han comenzado con la creación de juegos originales, como esta aventura interactiva para PlayStation.

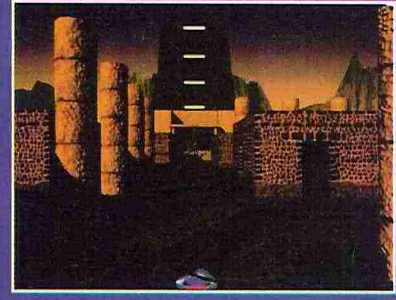
«Nessa No Hoshi» es una odisea realizada mediante secuencias pre-calculadas que sigue el estilo marcado por el misterioso «D». Aquí la labor del jugador consiste igualmente en desvelar los enigmas, resolver algunos puzzles y guiar al protagonista por el camino adecuado, aunque en esta ocasión los programadores han querido incluir fases de lucha dignas de los mejores "fighting games". Y no se trata de atizar un par de mamporros en el momento adecuado, sino de auténticos combates que requerirán la utilización de técnicas y movimientos especiales similares a los utilizados en «Tekken» (de hecho alguno de los diseñadores de este juego colaboró en la creación de los personajes del juego de Namco).

Junto a esta interesante propuesta se une todo un halo de misterio que consigue dotar a toda la aventura de una inquietante atmósfera. Un título al que será conveniente no perder de vista.



La compañía Itochu se ha estrenado en Japón con el lanzamiento de un juego al estilo «D» pero en el que también deberemos luchar.









EOS

COMPAÑIA: MICRONET
FORMATO: PLAYSTATION

Vuelve la época dorada de los matamarcianos





Aunque apenas se han revelado datos acerca de este juego -y eso que su lanzamiento en Japón está previsto para el mes de Julio- todos le señalan como el sucesor del mítico «Ray Storm». Y la verdad es que Micronet, que llevaba un largo tiempo sin dar señales de vida, se ha desmarcado de las modas imperantes completando un "shoot'em up" a la antigua usanza que, por lo que se puede apreciar en estas imágenes, sigue al línea marcada por aquel clásico matamarcianos.

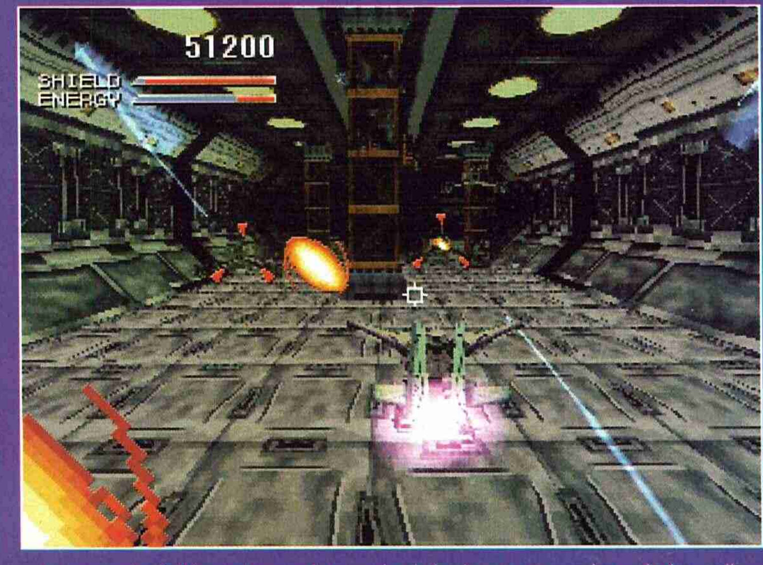
Eso sí, en esta ocasión los avances técnicos se dejarán notar, y de qué manera, durante todo el juego, de forma que se podrá disfrutar con complejos entornos tridimensionales que aprovecharán al máximo el potencial poligonal de PlayStation. Algo que no impedirá que el juego esté lleno de elementos imprescindibles en el género, como la acción constante en forma de multitud de enemigos de escasa resistencia, el extenso y sorprendente repertorio de armas que incluirán poderosos misisles de número limitado- o potentes cañones laser y los inevitables jefes de final de fase.

Y para que no falte de nada, Micronet se ha sacado de la manga un elaborado argumento que nos lleva a otra galaxia y a una especie de guerra civil entre diferentes razas de un mismo planeta.

¿Alguien puede pedir más para recuperar el género más clásico dentro de los videojuegos? En principio, lo dudamos. la última palabra la tienen los usuarios japoneses.







La propuesta de Micronet parece ir encaminada hacia un matamarcianos de desarrollo clásico al que se le han añadido todos los avances técnicos al alcance de PlayStation



Todos los decorados y escenarios del juego están perfectamente elaborados, y sobre sus superficies se han aplicado todo tipo de mapeados de texturas. El resultado es brillante.



¡¡¡Japón ha sido invadido por los Tamagotchi y ahora vienen a por nosotros!!!

TAMAGOTCHI

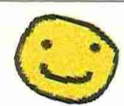
LA MASCOTA VIRTUAL

¿Te gustaría tener una mascota a la que pudieras llevar siempre contigo? ¿Que tuvieras que cuidarla, alimentarla, limpiarla, jugar con ella y, además, pudieras guardártela en un bolsillo? Pues apúntate este nombre, Tamagotchi, porque estos simpáticos seres han venido de otro planeta y muy pronto vas a verlos por todas partes.

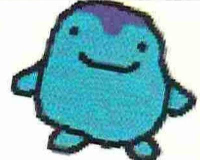
Bandai es una compañía especializada en inventar productos que arrasan en el mercado. La audacia de sus ocurrencias y su infalible sentido de la oportunidad les colocan entre las compañías jugueteras más importantes del mundo.

No contentos con haber barrido literalmente en los ultimos años con juguetes como los muñecos de los Power Rangers o las espadas de Hércules, se han inventado ahora unas simpáticas y originales mascotas virtuales, los Tamagotchi, que ya han entrado a formar parte de la vida de 14 millones de japoneses y que en estos días llegan a Europa dispuestas a instalarse en los corazones -y en los bolsillos- de otros tantos millones de niños

Pero, ¿queréis saber que es exactamente un Tamagotchi?



¿CÓMO SE CUIDA A UN TAMAGOTCHI?



En la pantalla, alrededor de nuestro Tamagotchi, se encienden una serie de iconos que nos indican las diversas opciones que tenemos para cuidar de nuestra mascota. Justo bajo la pantalla hay tres botones que nos servirán para seleccionar el icono apropiado, confirmar su uso o cancelar la acción. Así de fácil y así de sencillo.



CUCHILLO Y TENEDOR: *Es la comida para nuestra mascota. Podemos optar entre darle comida de verdad o dulces. No hay que alimentarle siempre que nos lo pida.*



PELOTA Y BATE: *el Tamagotchi necesita que juguemos con él. El juego previsto es muy sencillo: intentar adivinar hacia qué lado va a girar nuestro amigo. Si acertamos se pondrá muy contento, si no se enfadará.*



PATITO: *Cuando nuestro amigo tenga que hacer sus necesidades nos avisará y deberemos limpiarle para que no se sienta sucio y triste.*



HABLAR: *Deberemos educar a nuestra mascota hablando con ella cuando se queje sin motivo, cuando no quiera comer, cuando esté deprimido...*



LA BOMBILLA: *Debemos apagar la luz cuando nuestro amiguito duerma si queremos que se levante feliz y descansado. Cuando se despierta, él solo la enciende.*



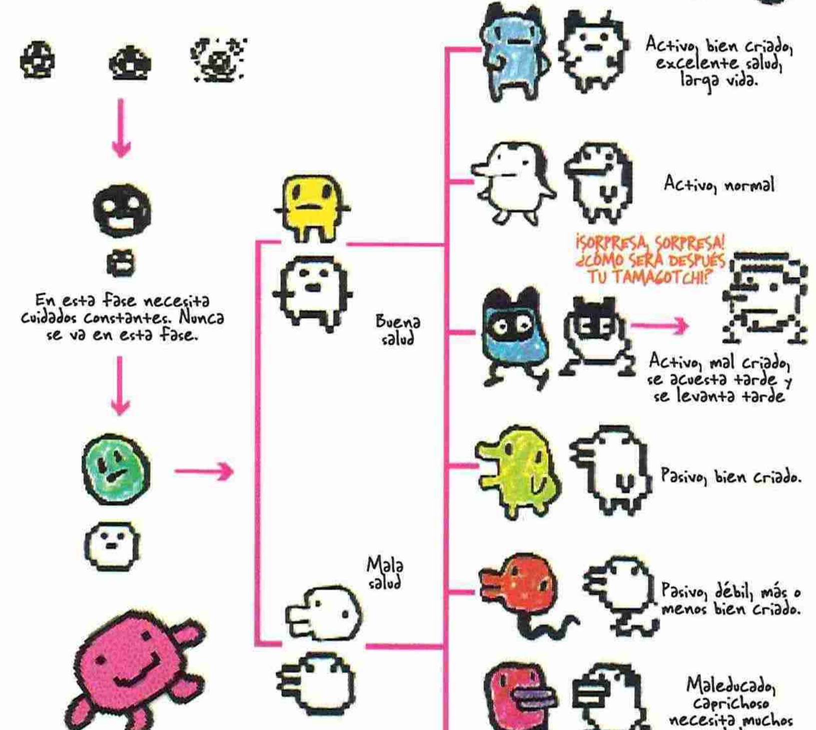
INYECCIÓN: *Si aparece una calavera en la pantalla es que nuestra mascota se ha puesto enferma y para curarle deberemos ponerle una inyección.*



BÁSCULA: *Sirve para chequear la salud, estado de ánimo, peso, edad y educación del Tamagotchi.*

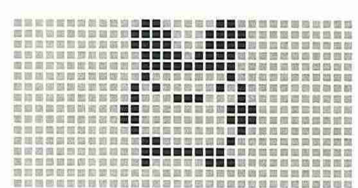


ATENCIÓN: *se ilumina cuando nuestro amigo necesita algo, momento en el que tenemos que consultar la báscula para ver qué es lo que quiere.*

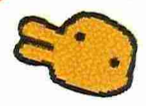




Existen seis modelos de huevos que se diferencian en el diseño de la carcasa, además de en el color. No todos son igual de fáciles de obtener lo que Japón ha disparado la fiebre del coleccionismo.



A medida que nuestro Tamagotchi crezca irá cambiando de forma pasando de sano y bien criado (el de la foto) al enfermizo y caprichoso.



Una auténtica fiebre

En Japón la fiebre Tamagotchi ha alcanzado los tintes de locura. Se pueden encontrar camisetas, lápices, calcetines y casi cualquier producto con estas rechonchas figuaras.

La cosa no acaba aquí ya que en Internet pueden encontrarse hasta cementerios virtuales en los que los apenados nipones apuntan a sus Tamagotchis tras su paso por este mundo. Miles de webs albergan datos sobre estas criaturas que se han ganado el favor de más de 14 millones de japones en menos de seis meses.



Los Tamagotchi son unos pequeños huevos de plástico con una pantalla de cistal líquido y tres botones de control. Al encenderlo por primera vez, en la pantalla aparece un huevo que, a los cinco minutos, ya se ha convertido en un ser tierno y rechoncho que necesita ser cuidado como si de un ser vivo se tratara. Tendremos que darle de comer, lavarle, curarle, educarle, jugar con él... Según sean nuestros cuidados el Tamagotchi crecerá sano y contento y se convertirá en una agradable criatura si nos hemos portado bien con ella o en un alien travieso y respondón si le hemos malcriado.

Este amiguito virtual se comunicará con nosotros a base de pitiditos, avisándonos así de cuándo necesita comer, cuando se ha "manchado" o cuando tiene ganas de dormir.

El máximo tiempo que un Tamagotchi pasará con nosotros serán 28 años de su planeta, es decir, 28 días terrestres, al cabo de los cuales volverá a su casa. Sin embargo, si no nos hemos portado bien con él es posible que nuestro amigo virtual se vaya de nuestro lado mucho antes. Cuando un Tamagotchi nos abandone podremos adoptar a otro nuevo.

Los Tamagotchi están plateados como un llavero que podremos llevar a cualquier sitio, disfrutando así de la compañía de nuestro amigo en todo momento, pero teniendo que asumir la enorme responsabilidad que supone el velar por su salud constantemente.

Como podéis ver la idea y el planteamiento resulta de lo más atractivo. Y si estáis pensando en haceros con uno de estos curiosos seres os diremos que su precio es de unas 2.995 pts.

PSYGNOSIS pone a punto sus motores

Psygnosis continúa su avasalladora carrera hacia el éxito, en la que no podía faltar la segunda parte de su juego más emblemático: «F-1». En estas páginas os mostramos las primeras imágenes del esperado «F-1 '97» -que será editado después del verano- así como de otros prometedores títulos como «Over Board» o «G-Police»que también verán la luz hacia el mes de octubre. Os seguiremos informando en próximos números sobre estos geniales juegos para PlayStation.

F-1 '97 LA NUEVA FÓRMULA DEL ÉXITO







- Gráficos de alta resolución.
- Voces de dos comentaristas... ¡en castellano!
- Choques, roturas y efectos de fuego.
- Fuentes de luz en tiempo real.
- Efectos de agua en la calzada y lluvia.
- Más cámaras para seguir la acción.
- Colisiones en 3D.
- Inteligencia Artificial mejorada.
- Rediseño de los vehículos.
- Nuevas vistas y dos retrovisores.
- Mejoras en el diseño de los indicadores (marcha, velocidad...).
- Dos jugadores en pantalla partida (horizontal y vertical).









OVER BOARD SURCANDO LOS SIETE MARES




- Controlas un velero y viajas por un mundo fantástico.
- Escenarios en 3D sumamente detallados.
- Un 10 en originalidad en las puntuaciones internas de Psygnosis.
- "Shoot'em up" marítimo con numerosas armas.




G POLICE
LAS GUERRAS DEL FUTURO

- "Shoot'em up" en 3D.
- Ambiente futurista.
- Más de 35 misiones.
- Entorno 3D plagado de texturas y efectos de luz.
- Escenas cinemáticas en FMV.





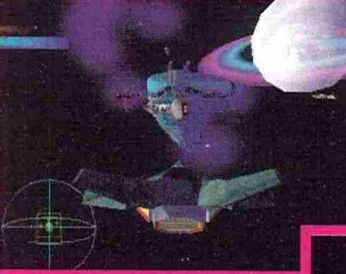
RASCAL
PELIGROSAMENTE ENTRAÑABLE



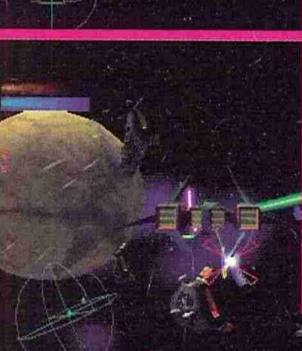
- Aventura de acción con un niño como protagonista.
- Entorno tridimensional con absoluta libertad de movimientos.
- Gran variedad de acciones: puzzles, luchas, investigación...
- Escenarios de épocas diferentes.



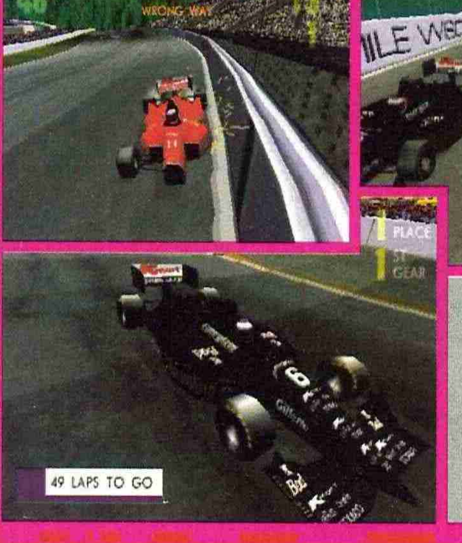

COLONY WAR
EL ESPACIO EXTERIOR TE ESPERA



- Simulador espacial en 3D.
- Veloces gráficos poligonales
- Espectaculares efectos de luz y explosiones.
- Diferentes puntos de vista para seguir los combates.




INDYCAR
OTRA FORMA DE CORRER





- Simulador de fórmula Indy.
- Numerosas cámaras de seguimiento de carrera.
- Gráficos de alta resolución.

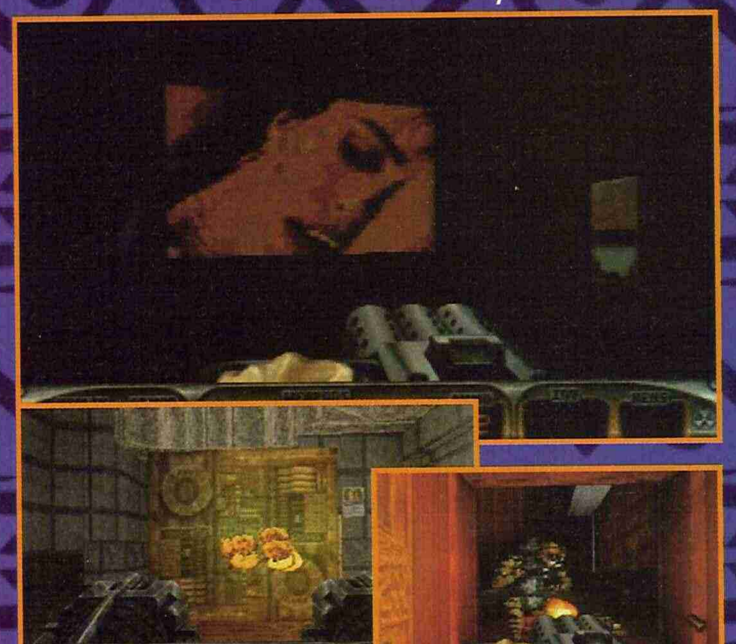
Sega se prepara para refrescar sus 32 bits en el verano.

Aluvión de novedades para Saturn

Sega prepara para los próximos meses una buena colección de lanzamientos para Saturn que incluyen conversiones de arcade de la talla de «Last Bronx», juegos de Rol como «Shining The Holy Art», arcades como «Duke Nukem 3D» o clásicos como «Sonic Jam». Estos títulos nos demuestran el enorme potencial de Saturn y las ganas que tiene Sega de abonar el terreno para la llegada de los esperadísimos «Virtua Fighter 3», «Sega Touring Car» o «Sonic R».

Duke Nukem 3D

el "shoot´em up" de moda





El equipo de programación de «Duke Nukem 3D» es el mismo que se ocupó de «Exhumed», y han prometido fidelidad absoluta respecto al original para PC. Nosotros ya hemos podido comprobar con gusto que no sólo es cierto, sino que irá todavía más rápido que la versión para ordenador.

Cuando «Duke Nukem 3D» apareció en PC, sorprendió por su impresionante calidad. Eran unos momentos en los que los rumores sobre «Quake» corrían de boca en boca y la gente no paraba de hacer cábalas sobre el posible sucesor de «Doom» en el trono de los "shoot'em up". «Duke Nukem 3D» supuso un auténtico terremoto que dejo a un lado a monstruos consagrados como «Hexen», «Heretic» o «Doom 2».

Con estos antecedentes, el juego que aparecerá en Septiembre para Saturn ofrecerá una acción sin límites en un escenario totalmente tridimensional con una enorme calidad y definición y, sobre todo, con 24 enormes niveles plagados de alienígenas, puertas ocultas y cientos de detalles brillantes que sin duda lo auparán a los primeros lugares de las listas de éxitos.

Uno de los puntos fuertes del juego será el enorme arsenal con el que contaremos, en especial un original rayo reductor que permitirá que acabemos con nuestros enemigos... ¡de un pisotón! .

La salida de este título coincidirá con la de otro mito, el revolucionario «Quake».

Sonic Jam
recopilación de los clásicos para 32 bits







Se espera que el motor 3D que ha servido para crear este subjuego llamado «Sonic World» sirva de base para desarrollar el nuevo juego de Sonic que Sega prepara para las próximas navidades.

Bajo el título de «Sonic Jam», aparecerá en agosto una recopilación para Saturn de los cuatro juegos dedicados a la mascota predilecta de Sega: «Sonic 1, 2 y 3» más «Sonic & Knuckles».

Además del atractivo que supone el poder disfrutar de estos clásicos en la consola de 32 bits, «Sonic Jam» incluirá un nuevo elemento, «Sonic World», que aunque no puede ser calificado como juego, resulta sumamente interesante. Consiste en un pequeño mundo totalmente tridimensional, del mismo estilo que el de «Mario 64» aunque mil veces más pequeño, que exploraremos de la mano de Sonic y en el que además de recolectar los consabidos anillos podremos visitar varios edificios: una sala de cine, una exposición de fotografías de Sonic y sus amigos, una discoteca donde escuchar las cañeras bandas sonoras de los juegos y algunas sorpresas más.

King of Fighters 95
el primer juego con el sistema "advanced"

Ya está prácticamente lista la conversión del mejor juego de lucha realizado por SNK para Neo Geo. «King of Fighters 95» será además el primer programa que utilizará el sistema "advanced ROM System", consistente en dividir el juego en dos soportes: CD-ROM y cartucho. Este método aliviará al usuario de los enormes tiempos de carga que había de soportar en la versión de Neo Geo. Se ha querido mantener la altísima calidad del original respetando todas las opciones de juego, incluido los 24 personajes de enorme tamaño y la competición por equipos de tres luchadores. Habrá que esperar hasta julio para disfrutar de este excelente juego.



El cartucho que se venderá conjuntamente con el juego no encarecerá el precio final de este «King of Fighters´95».

Last Bronx
luchas salvajes directamente de la recreativa





«Last Bronx» promete ser tan movido como la recreativa. Habrá que esperar a septiembre para ver el resultado.

La versión alpha a la que hemos tenido acceso tiene un grado de desarrollo del 30%, pero basta para hacerse una idea bastante clara de por donde van a ir los tiros en esta conversión del arcade de lucha que hizo furor en los salones. «Last Bronx» estará muy en la línea de «Virtua Fighter» tanto en gráficos como en desarrollo. En la versión definitiva podremos elegir entre ocho personajes distintos y, aunque nosotros sólo hemos podido jugar con cuatro de ellos, la sensación ha sido bastante buena. Por ahora el repertorio de golpes es muy limitado pero ya se puede observar que cada luchador contará con un arma distinta, como nunchakos, sais o bastón bo.

Shining the Holy Ark
el brillo de la aventura

«Shining the Holy Ark» será un juego de rol de desarrollo variado que aparecerá en septiembre y conjugará con bastante buen gusto los elementos clásicos de espada y brujería: duros combates por turnos, multitud de hechizos mágicos, extensos mapeados y numerosos personajes con los que dialogar e intercambiar objetos. Controlaremos a ocho aventureros en una complicada aventura con gráficos muy cuidados y un sencillo manejo a base de menús de iconos. Más madera para todos aquellos que gustaron de joyas como «Shining Wisdom» o «Mystaria», aunque de momento desconocemos si aparecerá traducido a nuestro idioma.





Sega no deja de lado a los múltiples aficionados al rol y prepara un nuevo y prometedor título para septiembre.

Ocho súper títulos para despúes del verano

GT INTERACTIVE SE PREPARA PARA SEPTIEMBRE

GT Interactive visitó nuestra redacción. ¿Y qué nos enseñaron? Pues títulos que van a editar después del verano y entre los que podemos encontrar algunos tan interesantes como «Doom 64», «Wayne Gretzky» o «War Gods», aunque el juego que más nos sorprendió fue «Abe's Oddysee». ¿Os apetece conocerlos?

PlayStation - acción/aventura

ABE'S ODDYSEE

Una aventura impresionante







Como podéis apreciar en estas pantallas, todos los escenarios estarán renderizados, lo que le imprimirá a este juego una brillantez gráfica pocas veces vista en una consola.

Probablemente este es el producto más importante de GT Interactive en mucho tiempo. No sólo porque se trata de un juego realmente atractivo a nivel gráfico -a la vista está-, si no porque además es una de las aventuras más innovadoras que hemos visto nunca.

«Abe's Oddysee» se situará en una posición intermedia entre juegos del carisma de «Shadow of the Beast» y «Flashback», ofreciéndonos una combinación de plataformas, habilidad y astucia que nos obligará a enfrentarnos una y otra vez a complicados pu zzles.

Por otra parte, Abe -el curiosos protagonista- lucirá habilidades inéditas en un juego de estas características como, por ejemplo, poder decir determinadas frases dependiendo del botón que pulsemos o poseer el cuerpo de enemigos de débil poder mental. Las posibilidades de actuación resultarán ilimitadas, casi tanto como las de diversión.

Pero como ya tendremos más ocasiones para hablaros de este título os diremos tan sólo que OddWorld, el equipo que lo ha diseñado, es una compañía originariamente orientada a los efectos especiales y a la animación por ordenador. Cuando veáis este «Abe's Oddysee» comprobaréis de qué manera han conseguido plasmar en él toda su sabiduría.

N64 - Shoot'em up estratégico

DOOM 64

El padre de un género

Después de poner un «Doom» en casi todos los formatos existentes, ID Software tenía que hacer algo diferente y que sorprendiera. Algo que pretende conseguir en este «Doom 64», en el cual encontraremos un buen número de novedades.

Partiendo de un engine 3D totalmente nuevo sobre el que se han construido 34 niveles inéditos veremos impresionantes efectos de luces y sombras y un texture mapping de escándalo que serán los principales atractivos gráficos de un juego que confía en su tradicional jugabilidad para demostrar que sigue siendo el rey del "shoot'em up" estratégico.

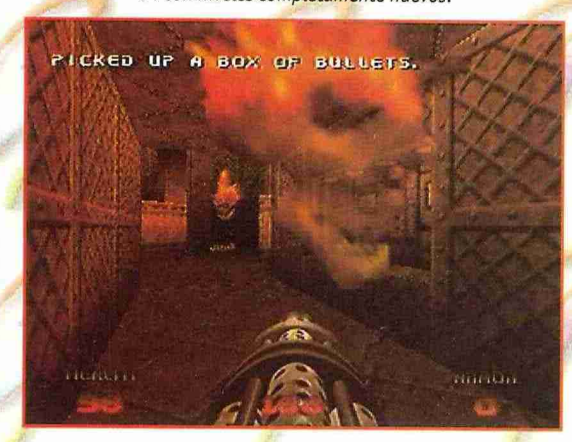
Otra de las ventajas de esta nueva versión será la de controlarse mediante el stick analógico de N64 lo que transmitirá un movimiento más realista y dinámico. Todo esto, después del verano.







«Doom», el creador del género que se ha dado en llamar "shoot ´em up" estratégico o subjetivo reaparecerá en Nintendo 64 con niveles completamente nuevos.



Nintendo 64/PlayStation - Lucha

WAR GODS

Los dioses se han vuelto locos







Nintendo 64 y PlayStation recibirán en septiembre este arcade de lucha que ofrecerá en la tridimensionalidad su mayor atractivo.

«War Gods» nos propondrá luchar con ocho dioses o súper guerreros en una batalla por dominar el universo. Todos los combates se realizarán sobre escenarios circulares que los personajes (casi como los de «MK» pero en realizados en 3D) podrán recorrer por completo moviéndose en cualquier dirección.

Habrá golpes especiales, mucha sangre, ataques finales, enloquecedores cambios de cámara, zooms y todas las virguerías técnicas que cabría esperar.

Por el momento ambas versiones muestran unas características muy semejantes, aunque os recordamos que estas pantallas pertenecen a versiones todavía en desarrollo.

Nintendo 64 - Shoot'em up estratégico

HEXEN 64

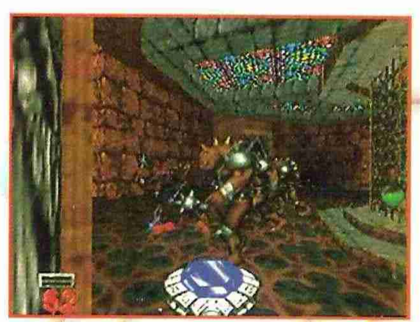
Acción con tintes de rol

Este título ya ha aparecido en 32 bits demostrando que es uno de los más atractivos exponentes del género del "shoot'em up" estratégico.

Muchos de vosotros ya sabréis, por tanto, que este título añade a este género de acción el aliciente de poder elegir entre tres personajes de distintas características que podrán correr, volar, arrastrarse, hacer uso de poderosísimas magias o impresionantes armas. Un guerrero, un mago y un clérigo deberán usar con precisión sus habilidades para las que están mejor dotados y dejarse llevar por un ambiente tan mágico como tenebroso plagado de monstruosas criaturas.

La versión para N64 que hemos podido jugar aún está en una fase muy temprana de desarrollo, lo que no nos ha permitido apreciar lo que dará de sí este prometedor título. os seguirmeos informando.



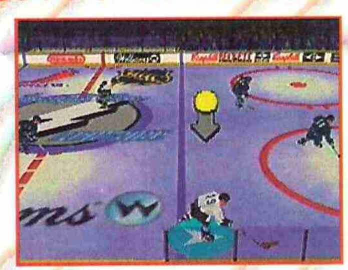




Nintendo 64 - deportivo

WAYNE GRETZKY

Emoción sobre el hielo

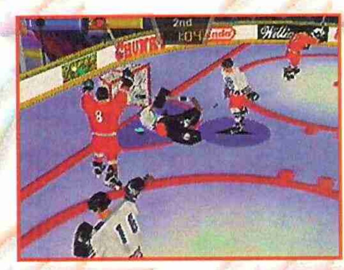


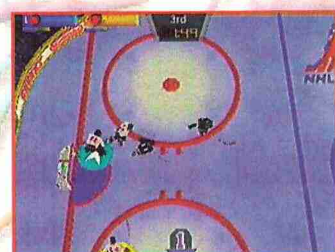
A pesar de que en España no cuenta con demasiados seguidores, el hockey sobre hielo es probablemente el deporte que resulta más dinámico en una consola.

Este simulador realizado por Midway contará con los equipos de la liga profesional americana, con nombres y jugadores reales. Su elevada jugabilidad se verá acompañada por unos gráficos tan nítidos como veloces, en los que no faltarán los jugadores creados con motion capture, los polígonos texturados y los entornos 3D (según la perspectiva seleccionada).

El cartucho nos ofrecerá también la cara más vertiginosa de este deporte: habrá espacio para las peleas directas junto a las jugadas de ataque más hiladas y espectaculares.

Ya sabéis, en septiembre en N64.





PlayStation - deportivo

NHL OPEN ICE

El espectáculo va en patines



Con este juego vamos a disfrutar de una emoción muy cercana a la de «NBA Jam», sólo que cambiando el balón por la pastilla. Lo que queremos decir con esto es que se trata de un alocado arcade en el que los partidos serán de dos contra dos (más el portero) y en los que valdrán todo tipo de jugadas, deportivas o antideportivas.

La espectacularidad primará sobre cualquier otra premisa lo que nos permitirá disfrutar de efectos como fuego en los sticks o súper disparos.

Estarán disponibles los jugadores más famosos de la liga profesional representando a sus respectivos equipos y se aceptará la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos.

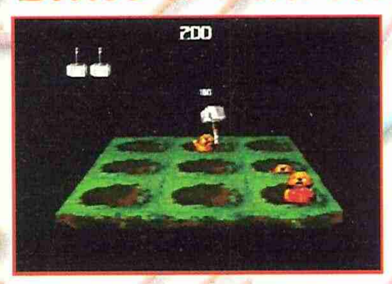




PlayStation/Saturn- arcade

TRASH IT

Líate a martillazos







«Trash It» nos recordará en muchos aspectos a los primeros plataformas.

La idea se remonta a aquellos tiempos y nuestro protagonista, Jack Hammer, deberá recorrer mapeados con escaleras y obstáculos fijos acabando con los enemigos a base de sacudirles con su gigantesco martillo. la novedad es que aquellas fases planas han dado paso a escenarios renderizados de aspecto 3D que se mueven en función del ritmo marcado por una cámara inteligente que cambiará su punto de vista según la situación de los personajes participantes.

La versión para PlayStation debería estar terminada para Junio, mientras que los usuarios de Saturn deberán esperar seguramente hasta septiembre.

PlayStation - acción

TIGERSHARK

Combates aéreos sobre el mar

En el año 2060 las naciones intentarán conseguir un dominio absoluto sobre el mar como única fuente de riqueza.

Habrá modernos piratas apoyados en secreto por los gobiernos que intentarán robar todos los recursos posibles... siempre y cuando nosotros no lo evitemos con nuestro caza.

Un complejo arsenal en el que no faltarán armas inteligentes, torpedos y todo tipo de cañones nos tendrá que servir como apoyo para salir airosos de los complejos combates en 3D con rotaciones de 360º. Estrategia y puntería deberían servirnos para avanzar en este arcade con tintes de simulación, que aunque no se caracterizará por un atractivo despliegue gráfico, promete ser bastante adictivo.

En julio lo veremos.









Se

oye el

chirrido

de las

zapatillas,

la pelota

golpea

tu mano.

El sudor

corre por

tu frente

y sientes

la presión.

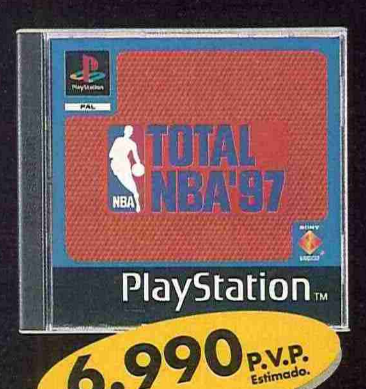
Tu equipo

depende de ti.

Y todo sin salir

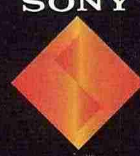
de tu habitación.





Con el nuevo "TOTAL NBA 97" de SONY PLAYSTATION vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportivos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.

SONY



Exclusiva para PlayStation.
Edición limitada con presentación especial. Resérvalo ya.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



TM

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

MARIO KART 64

MARIO REGRESA A LOS CIRCUITOS

En un cartucho de ocho megas para una consola de 16 bits Nintendo consiguió construir uno de los juegos más atractivos y divertidos de todos los tiempos: «Super Mario Kart». ¿Os imagináis lo que pueden haber hecho con la misma idea, pero con una máquina de 64 bits, 96 megas y 5 años de experiencia?

A Miyamoto se le ocurrió la idea de subir a los héroes del universo Mario en pequeños karts y ponerlos a correr como locos sobre todo tipo de intrincados circuitos: «Super Mario Kart» obtuvo un éxito rotundo en todo el mundo.

Ahora, cinco años después, la Gran N vuelve a repetir la experiencia en 64 bits, pero aprovechándose de las posibilidades gráficas que les ofrece su nueva máquina. Imagináos en lo que puede haber acabado la cosa...

«Mario Kart 64» -que será editado el mes próximo en España- será, igual que su antecesor, un arcade cargado de velocidad, sentido del humor e ideado para que a los jugadores no se les quite la sonrisa de la boca. Pensad por ejemplo, en los héroes. Podremos elegir a ocho personajes íntimamente ligados a nuestro amigo Mario que lucirán un look 3D y que amenizarán las carreras a base de gritos, gestos y parrafadas típicos de sus respectivos juegos. Mario, la Princesa, Yoshi, Bowser, Luigi, la Seta, Wario o Donkey Kong se subirán a sus karts y empezarán a correr, saltar, estamparse contra paredes o caerse al agua mientras sortean centos de peligros y, sobre todo, disfrutan como enanos.

Esta alocada pandilla tendrá que recorrer 16 circuitos que pondrán a prueba la habilidad del más experimentado de los jugones ya que Miyamoto se las ha ingeniado para obligar a los pequeños bólidos a desenvolverse entre enormes camiones, a enfrentarse a las trampas de un castillo Bowser, a saltar sobre un tren del lejano oeste, a viajar a un mundo totalmente mágico...

A todo esto podréis añadirle una amplia colección de modos de juego en los que no faltarán campeonatos, pruebas de velocidad, luchas todos contra todos, carreras de exhibición o un modo para cuatro jugadores simultáneos. Todo ello bajo el prisma de la simpatía, la brillantez gráfica y, sobre todo, de la imaginación desbordante.

No hay duda de que Nintendo está especializada en hacer juegos divertidos. «Mario Kart 64» no va ser una excepción. Y no os dejéis engañar por su aspecto infantil... enfrentarse con éxito a este simulador no va a estar al alcance de cualquiera.













Combinar el divertido planteamiento de «Mario kart» con las mejoras técnicas que ofrece N64... esto tiene que ser toda una experiencia.

Si «Mario Kart» ya arrasó en su día en Super Nintendo, esta nueva versión para N64 tiene todas las papeletas de convertirse en un éxito aún mucho mayor.

Personajes y circuitos







Ocho personajes, 16 circuitos, varias modalidades de juego... en cuanto a opciones y posibilidades «Mario Kart 64» no va a estar precisamente escaso.

Hasta 4 jugadores simultáneos: un juego ideal para compartir



Para un jugador: Podremos entrar en campeonatos o luchar contra el crono eligiendo una de las tres cilindradas disponibles.





Para dos jugadores: la competición podrá ser en una única carrera o en un campeonato completo.







Para tres jugadores: A pesar de que la pantalla se divide en cuatro partes -en una de ellas se muestra el circuito- tres "amigos" podrán competir simultáneamente por la victoria.





Para cuatro jugadores: Si las carreras os parecen sosas deberéis probar el Modo Batalla, que colocará a 4 participantes en una pista especial con el objetivo de romper los globos de los rivales.



Esto tiene tan buena pinta que nos tememos que se nos haga corto. ¿Acaso ocultará alguna sorpresa extra como la versión de 16 bits?



Agent ARMSTRONG

SOLO FRENTE AL HAMPA

Un agente secreto se enfrenta a una panda de gangsters que intentan hacerse con el dominio del mundo mediante el chantaje, la extorsión, el asesinato, el tráfico de armas y otras lindezas criminales. Armstrong, un agente más apuesto e intrépido que el mismísimo 007 tendrá que impedirlo... aunque se le despeine el tupé en el intento.

El equipo de programación King of Jungle ha desarrollado un juego que quiere recuperar para los 32 bits toda la emoción de los "shoot´em up" más genuinos. Ya sabéis, de esos de ir pasando niveles y niveles disparando a diestro y siniestro...

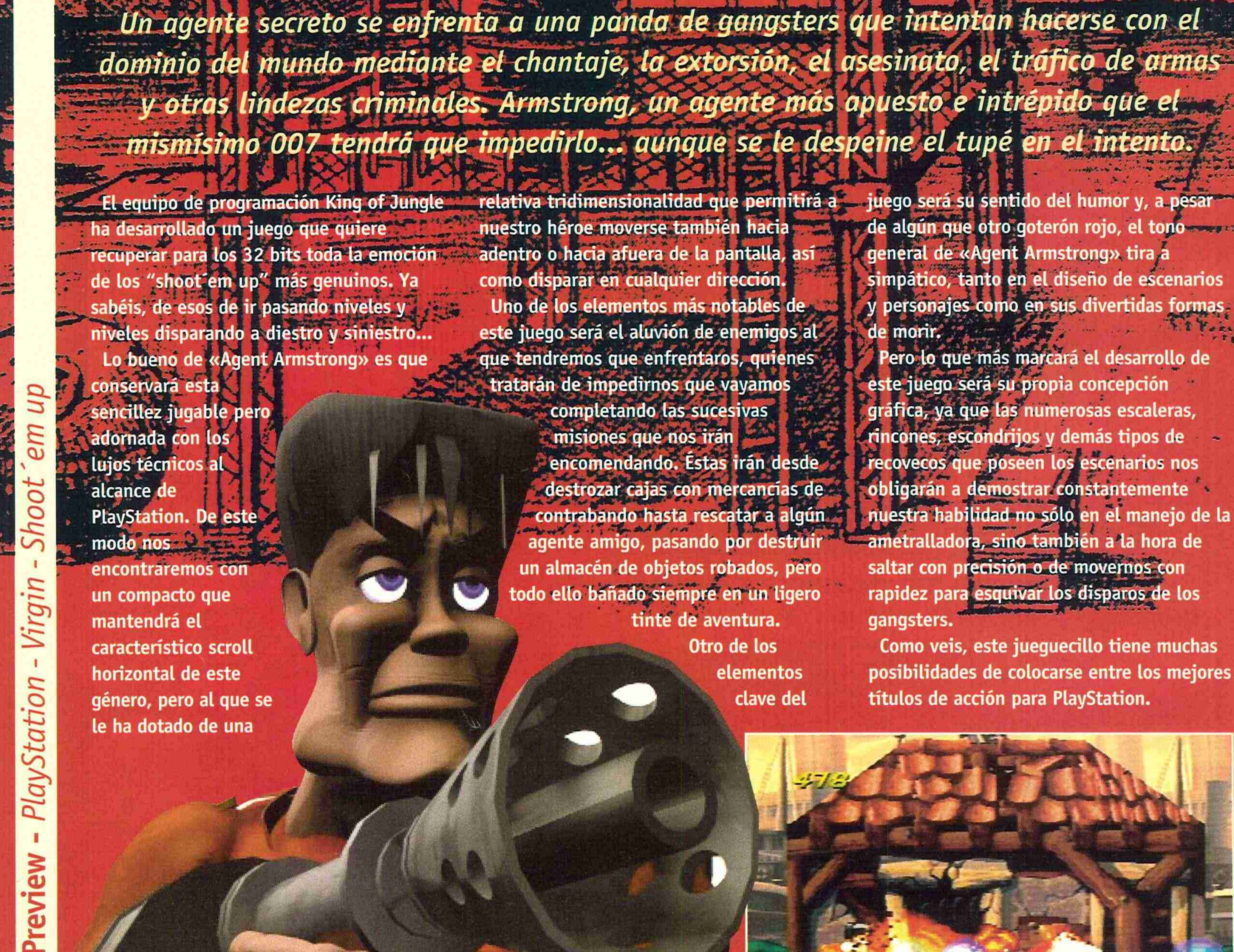
Lo bueno de «Agent Armstrong» es que conservará esta sencillez jugable pero adornada con los lujos técnicos al alcance de PlayStation. De este modo nos encontraremos con un compacto que mantendrá el característico scroll horizontal de este género, pero al que se le ha dotado de una relativa tridimensionalidad que permitirá a nuestro héroe moverse también hacia adentro o hacia afuera de la pantalla, así como disparar en cualquier dirección.

Uno de los elementos más notables de este juego será el aluvión de enemigos al que tendremos que enfrentaros, quienes tratarán de impedirnos que vayamos completando las sucesivas misiones que nos irán encomendando. Éstas irán desde destrozar cajas con mercancías de contrabando hasta rescatar a algún agente amigo, pasando por destruir un almacén de objetos robados, pero todo ello bañado siempre en un ligero tinte de aventura.

Otro de los elementos clave del juego será su sentido del humor y, a pesar de algún que otro goterón rojo, el tono general de «Agent Armstrong» tira a simpático, tanto en el diseño de escenarios y personajes como en sus divertidas formas de morir.

Pero lo que más marcará el desarrollo de este juego será su propia concepción gráfica, ya que las numerosas escaleras, rincones, escondrijos y demás tipos de recovecos que poseen los escenarios nos obligarán a demostrar constantemente nuestra habilidad no sólo en el manejo de la ametralladora, sino también a la hora de saltar con precisión o de movernos con rapidez para esquivar los disparos de los gangsters.

Como veis, este juegecillo tiene muchas posibilidades de colocarse entre los mejores títulos de acción para PlayStation.





La intro y muchas escenas entre fases serán divertidas animaciones renderizadas que nos irán dando pistas sobre las misiones de nuestro héroe. Como podréis ver, poseerán una gran calidad.

La originalidad tanto a nivel gráfico como de estilo de juego. ¡Y estará traducido al castellano!

Las ganas de innovar del equipo de programación King of Jungle se harán patentes desde los menús de opciones iniciales, que serán habitaciones de la propia Central de Agentes. Sí, por ejemplo, nos acercamos a los archivos podremos salvar partidas o si vamos a la sala del gramófono escucharemos las melodías del juego.

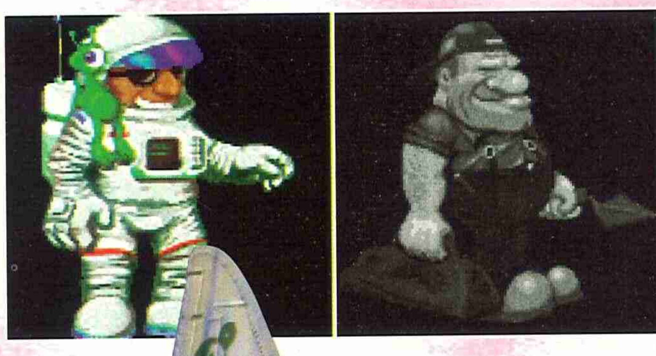
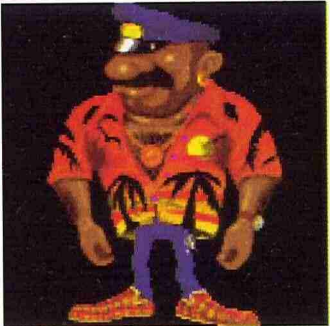
Lo más destacable a nivel gráfico de este divertido "shoot 'em up" es que, a pesar de desarrollarse con un scroll horizontal, los escenarios son tridimensionales.

Puede resultar un pelín difícil por los cambios de plano y perspectivas.

Los enemigos caerán en este juego como moscas, pero lo harán de formas muy originales y tremendamente divertidas. En realidad todo el juego estará cargado de un gran sentido del humor.

Para el desarrollo del juego se han utilizado completos "story board" que recuerdan a los empleados en el cine. La trama de las animaciones está tan bien llevada que casi podría ser el guión para una película.

Los juegos de luz serán uno de los aspectos más destacados del apartado gráfico de «Agent Armstrong». Los efectos de las explosiones serán de lo más espectacular que hemos visto en PlayStation.



Esos locos con sus locos cacharros

MOTOR mash

La originalidad de vehículos y escenarios y el sentido del humor que envuelve a todo el juego.

Demasiado rápido, algo difícil de controlar.... Este es uno de los puntos en los que aún trabaja Ocean.

Con un estilo gráfico muy particular y una concepción totalmente desenfadada, este simpático «Motor Mash» se presentará el mes próximo como una divertida y alocada alternativa a los simuladores de velocidad "serios".

Este juego será un cúmulo de situaciones increíbles que empezarán en sus singulares protagonistas y acabarán en sus no menos alucinantes circuitos.

Si hablamos de los primeros tendremos que hacer dos menciones especiales, una para los coches y otra para los personajes. La combinación entre ambos elementos será siempre atractiva y nos ofrecerá situaciones tan peculiares como un astronauta pilotando un trasbordador espacial, el típico taxista de pelo en pecho con su macarrónico vehículo, un hippie con furgoneta floreada... y así hasta 12 binomios a cuál más estrambótico.

Ahora que los circuitos no serán menos graciosos. Habrá ocho escenarios genéricos -con seis pistas cada uno- entre los que encontraremos desde carreteras en el desierto hasta ruinas mayas plagadas de ascensores, pasando por circuitos submarinos o recorridos a través de una colorista ciudad de neón. Una auténtica locura, vamos.

En cuanto al tema gráfico os podemos adelantar que el aspecto "cartoon" de este juego dejará espacio para rapidísimos zooms y no impedirá que los coches (por llamarlos de algún modo) aparezcan perfectamente definidos sobre los mil elementos que pulularán por la pantalla.

La intención de Sony es poner a la venta este prometedor título en Julio. Esperemos que así sea.










Aquí podéis ver a algunos de los curiosísimos conductores que protagonizan el juego. Sus vehículos estarán totalmente a tono con sus personalidades y resultarán uno de los aspectos más simpáticos y divertidos de «Motor Nash»





El juego no sólo demostrará su calidad gráfica en el diseño de los escenarios, sino también en el hecho de que una cámara irá siguiendo en todo momento a nuestros vehículos y efectuará vistosos zooms para realzar la acción.






Habrá un Modo Campeonato que nos obligará a colocarnos entre las primeras posiciones si queremos seguir avanzando en el juego.



Habrá muchos obstáculos que pondrán las cosas muy difíciles a los pilotos. Este foso de estacas afiladas no es más que un pequeño ejemplo.






Los vehículos serán un derroche de imaginación, pero además de su divertido aspecto gráfico veremos que es posible disfrutar de muy diferentes modos de conducción dependiendo del modelo que hayamos elegido. Por supuesto siempre con mucha simpatía y humor.

OverBlood

Despiertas de un sueño criogénico en una base espacial. Miras a tu alrededor y sólo ves una oscura sala, triste y vacía. No hay nadie. No hay nada. Hace frío, mucho frío. No recuerdas tu nombre, quién eres, qué haces ahí. Sólo sabes que tienes que hacer algo para recuperar tu pasado... o quizás para salvar tu vida...





Así de negro nos lo va a poner Electronic Arts con su nuevo juego para PlayStation. Una aventura que nos colocará en esta singular situación sin darnos más opción al triunfo que usar nuestro intelecto y nuestra habilidad para salir del atolladero.

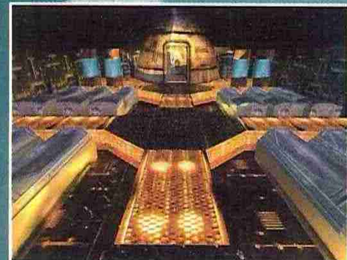
«OverBlood» será un juego que atraerá desde un primer instante por su vistosa concepción gráfica y su trabajada ambientación. Ambos elementos se cimentarán en un uso constante de los cambios de cámara -estilo «Alone in the Dark»- y en un entorno 3D casi totalmente libre -estilo «Fade To Black»-.

Como ocurría en estos dos títulos, este juego intentará arrastrarnos a su historia con toda la fuerza de un argumento bien enlazado dotado de elementos tan sorprendentes como novedosos. Para empezar nuestro perdido protagonista encontrará ayuda en un simpático robot y una misteriosa chica. El jugador podrá cambiar en cualquier momento el control de uno a otro personaje, de manera que habrá que aprender a combinar sus distintas habilidades para poder ir sorteando situaciones tan variadas como resolver la imposibilidad aparente de salir de una habitación hasta tener que encontrar el antídoto de un un virus mortal que se nos ha metido en el cuerpo y nos va matando por momentos. Por si fuera poco, otros peligros más tangibles como clones monstruosos intentarán darnos caza por los pasillos de la estación espacial y nosotros nunca tendremos muy claro cual es el siguiente paso a seguir.

Gráficamente tampoco parece que se vaya a quedar corto y junto a los consabidos escenarios poligonales, las texturas, los efectos de luz y las transparencias, tropezaremos con una enorme cantidad de imágenes renderizadas (a veces se confundirán con el propio juego) que paso a paso irán desarrollando el hilo de la trama. Además, podremos elegir entre varias vistas (incluida una tipo «Doom») que aumentarán notablemente los alicientes del juego.

Como veis, «OverBlood» tiene muchas opciones para triunfar.

EN EL ESPACIO NADIE TE OIRÁ...






El argumento de «OverBlood» se irá desarrollando a base de escenas renderizadas de gran calidad en las animaciones. Muchas veces estarán casi integradas en el propio juego.





Los tres héroes

Empezaremos a jugar asumiendo el papel de un abandonado y amnésico explorador espacial. Sin embargo, cuando avancemos encontraremos dos personajes tan perdidos como nosotros: un robot -Pipo- y una chica -Mili-. Combinar con inteligencia las habilidades de los tres será lo único que podrá ayudarnos a resolver esta aventura.

Como en toda aventura, será fundamental aumentar nuestro equipaje si queremos escapar de este extraño lugar. Habrá armas, ropajes, llaves... esperando a ser encontrados.



La ambientación, la historia y el hilo argumental prometen convertir a «Overblood» en un juego totalmente absorbente.





El estilo de este juego nos recuerda mucho a la saga de «Alone in the Dark», si bien las cualidades técnicas de este título son muy superiores.



Los héroes de esta aventura contarán con una buena animación que les permitirá desarrollar acciones tan variadas como correr, saltar, trepar o empujar grandes cajas, imprescindible en algunos puzzles.

Este es el mapa completo de la estación espacial en la que nos encontramos. Con él podéis haceros una idea aproximada de la complejidad de los escenarios: un auténtico laberinto de salas y pasillos que esconderá innumerables peligros.



Los textos, aunque no tendrá excesivos, estarán en.... ¡yes, inglés! Y el control de los personajes parece un poco espeso.

Ray Tracer

Velocidad y acción en un sólo compacto

Dentro del saturado género de la velocidad Taito nos presenta una oferta diferente que se caracterizará porque, además de correr cuanto podamos, deberemos tratar de sacar de la pista a nuestros rivales.





«Ray Tracer» supone la apuesta fuerte de Taito por los arcades de conducción. En él nos pondremos al volante de cuatro modelos distintos de coches: Spanker, Hawk, Lynx y Buffalo, cada uno con sus ventajas en cuanto a velocidad, ataque o aceleración, y que nos meterán de lleno en un juego cuyo principal atractivo será la impresionante sensación de velocidad que ofrece.

Pero este no será el único aliciente de «Ray Tracer». Uno de sus puntos más originales lo encontraremos en uno de los dos modos de juego disponibles, la Persecución.

Ésta consistirá en un arcade propiamente dicho en el que tendremos que demostrar toda nuestra pericia como pilotos no sólo para conseguir llegar al final de cada circuito lo antes posible, sino para, a base de colisiones y choques, sacar de la carretera a decenas de vehículos que se interpondrán en nuestro camino. En el último tramo de cada nivel nos encontraremos además con terribles enemigos finales, como helicópteros, coches blindados o incluso tanques que nos dispararán cohetes y que tratarán por todos los medios que no pasemos a la siguiente pista. Sin embargo, en esta modalidad de juego el tiempo también será un implacable enemigo, ya que contaremos con muy pocos segundos para ir superando los distintos tramos de cada circuito.

El otro modo será el de Lucha contra el tiempo y en él tendremos cuatro recorridos distintos en los que tendremos que intentar batir el record de la pista. también existirá la posibilidad de competir contra otro piloto que hará las veces de "liebre" y que nos pondrá el listón bastante alto.

Todo esto, a partir del mes próximo.







La increíble sensación de velocidad que se le ha conseguido imprimir al juego.

Cuatro para cuatro: *Estos son los cuatro vehículos que tendréis a vuestra disposición. Como veis, cada uno está pilotado por un personaje distinto y sus rostros están realizados con un clarísimo estilo manga.*



Los choques no están demasiado conseguidos y en principio parece que hay muy pocos circuitos.

INDEPENDENCE DAY™
THE GAME

PRIMERO FUE ALIEN TRILOGY™ DESPUÉS JUNGLA DE CRISTAL™ AHORA ES

INDEPENDENCE DAY™



Vuele en 10 de los mejores aviones del momento, incluyendo F-18s, SU-27s y hasta naves alienígenas.



Abrase camino a través de más de una docena de misiones que le llevarán desde el Gran Cañón a Tokyo, pasando por New York.



Las opciones multijugador ofrecen posibilidad de enfrentamientos directos.











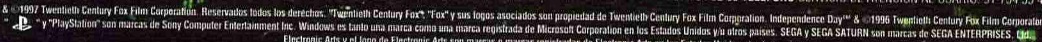




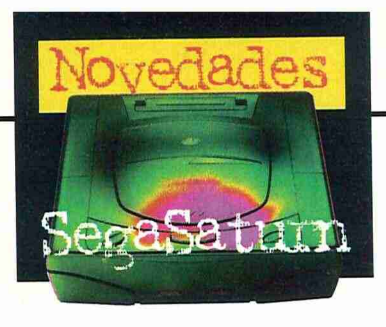












El combate TOTAL

FIGHTERS MEGAMIX

A estas alturas nadie puede discutirle a Sega su liderazgo en los torneos de lucha poligonales, (con permiso de la fabulosa saga «Tekken» de Namco) y, puestos a valorar la cantidad y calidad de los juegos de este género que ha editado durante los últimos años, no cabe duda de que esta compañía ha conseguido ganarse un prestigio que queda por encima de el del resto de sus competidores.

Siendo conscientes de esta supremacía, Sega ha querido rizar el rizo completando un súper juego de lucha que si bien no puede decirse que ofrezca elementos muy novedosos, sí que es cierto que engloba en un sólo compacto todo lo mejor que hemos visto en los últimos tiempos.

Para empezar, nos encontramos con un plantel de luchadores auténticamente de lujo, que recoge una selección de los más carismáticos personajes de «Virtua Fighter» y «Fighting Vipers», más otros invitados pertenecientes a otros juegos de Sega que ya os iremos presentando. En total, 32 luchadores, una cifra capaz de dejar completamente satisfecho al más exigente de los usuarios. Para seguir, también veremos el completo repertorio de opciones habitual de la casa y que incluye hasta cinco modos de juego y un buen puñado de posibilidades para configurar las condiciones de los combates. Hasta aquí, todo bien.

Pero donde Sega vuelve a demostrar una vez más que conoce la lucha como nadie es en el concepto de simulación que ofrece el juego. Una vez más, no podemos menos que deleitarnos ante las fantásticas posibilidades que proporcionan los ➤

¿También hay magias?

Que no se nos asusten los puristas, que los combates mantienen su caracter "realista" de siempre. Pero lo cierto es que hay dos personajes secretos que utilizan un golpe especial que puede ser considerado como "magia". No se trata de movimientos muy contundentes, pero sí es algo inédito dentro de la serie de AM#2.







Los premios que se nos ofrecen por acabar alguno de los torneos en el modo de un jugador nos permiten disfrutar de estas interesantes postales en las que podemos ver a los luchadores. -y a las luchadoras- del torneo con 3 diferentes atuendos y en poses muy relajadas y nada violentas.



Los programadores de AM#2 le han echado en esta ocasión mucha imaginación al tema y, junto a luchadores que ya conocemos de otros juegos de lucha -como el orondo oso Kumachan que ya vimos en «Fighting Vipers»- podremos pelear con "personajes" tan estrambóticos como este coche extraído del mismísimo «Daytona USA». Una pasada.

Treinta y dos personajes extraídos de «Virtua Fighter», «Fighting Vipers» y otros juegos de Sega participan en el torneo de lucha más impresionante de la historia.







La inclusión del "escape move" o movimiento de huida le hace ganar aún más realismo al juego, al tiempo que ha conseguido que la sensación de 3D haya aumentado enormemente.



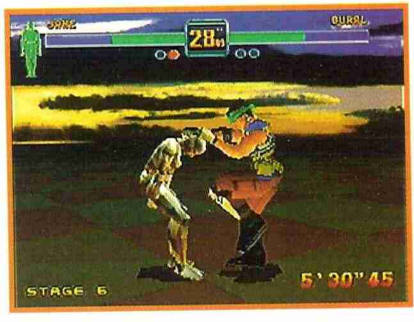


El juego presenta escenarios tanto de «Virtua Fighter» como de «Fighting Vipers», algunos con jaulas y otros a campo abierto. Una buena forma de combinar las virtudes de ambos juegos. Variedad, desde luego, no le falta a este sensacional título.





A la izquierda podéis ver a los luchadores seleccionables al principio del juego y a la derecha al plantel de personajes al completo. Para llegar hasta ahí tendréis que ganar muchos combates.











Sega ha vuelto a demostrar que a la hora de hacer buenos juegos de lucha no hay quien le gane. Sin duda, ha colocado nuevamente el listón en lo más alto.

AM#2 no ha querido eliminar las armaduras de los personajes de «Fighting Vipers» ni lo que éstas suponen durante los combates. De esta forma, todos los luchadores de aquel juego dispondrán de un icono que señalará la resistencia de su blindaje y cualquier luchador podrá destrozar estas armaduras con los espectaculares resultados que todos conocemos.





➤ luchadores, ante el elevadísimo número de golpes, ante el realismo de los movimientos, ante la sencillez de su manejo... y resulta inevitable caer rendidos bajo la agradable sensación de comprobar cómo cada combate es una historia distinta, cómo cada luchador propone sus particulares técnicas y cómo el combate cuerpo a cuerpo llega hasta su máxima expresión.

Todas estas virtudes que ya hemos visto en anteriores creaciones de esta compañía se presentan con más fuerza que nunca en este CD, apoyadas por la inclusión de nuevos elementos -como las jaulas y las armaduras vistas en «Fighting Vipers»- o por el impagable "escape move", un movimiento que consigue que la jugabilidad y el espectáculo alcancen cotas verdaderamente increíbles.

Todo ello configura el que es, sin duda, el juego de lucha más completo de la historia y que se convierte en un auténtico imprescindible para todo poseedor de una Saturn.

Manuel del Campo









Del mismo modo que ocurre con las armaduras, el hecho de que algunos escenarios aparezcan con las jaulas o vallas que vimos en «FV» provocará que el final de algunos combates sean bastante salvajes. Para conseguirlo (si quieres), tienes que conocer los súper golpes de cada luchador.





¿Cómo jugamos ahora?

Como suele ser habitual en los juegos de lucha de Sega, en este CD encontraremos hasta cinco modos de juego para disfrutar de los combates de la manera que más nos apetezca.
Todos los modos resultan igual de alucinantes y espectaculares y cada uno nos proporcionará un modo diferente de diversión.



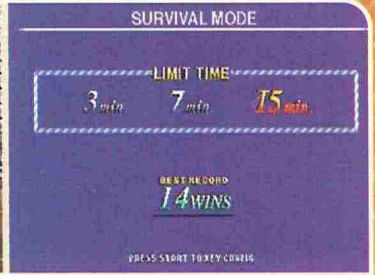
1 Player Game: *Tal vez el modo estrella del juego. Se trata del tradicional modo para 1 jugador, pero con un curioso sistema que agrupa a los rivales según sus características. Como veis, hay hasta nueve caminos diferentes hacia la victoria, aunque al principio sólo aparecen cuatro.*





Modo Trainnig: *Una buena oportunidad de conocer todos los movimientos de cada luchador y al mismo tiempo pasar un buen rato zurrando al "sufrido" muñeco. Aquí encontraréis todos los golpes perfectamente explicados, además de una barra que os indicará el daño que cada golpe causa al rival.*



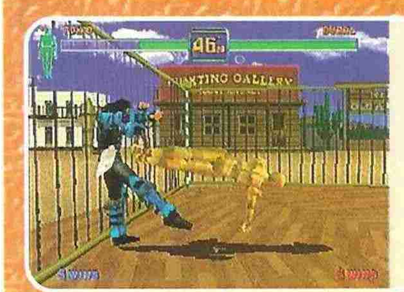


Modo Survival: *Una de las variantes para un sólo jugador. El objetivo es conseguir el mayor número de victorias en un tiempo límite, que puede ser 3, 7 ó 15 minutos. Aquí es tan importante acabar rápido con los rivales como intentar que nos causen el menor daño posible.*

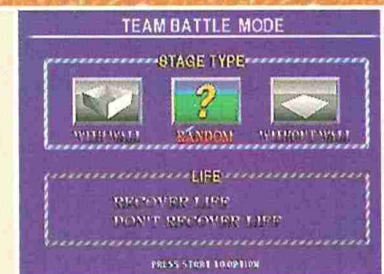




Modo Versus: *El clásico modo de juego que os permitirá enfrentaros a un amigo. Al igual que en anteriores títulos, aquí podréis configurar algunas condiciones del combate como el tiempo de duración, la resistencia de cada luchador o el tipo de escenario en el que queréis combatir (con o sin jaula).*



Team Battle Mode: *Otro de los clásicos modos que nos permitirá divertirnos contra la máquina o contra uno o varios amigos.*
Para ello sólo es necesario formar dos equipos de ocho luchadores cada uno y enfrentarlos por un riguroso sistema de eliminación.
Una divertida manera de jugar y disfrutar hasta con 16 colegas.







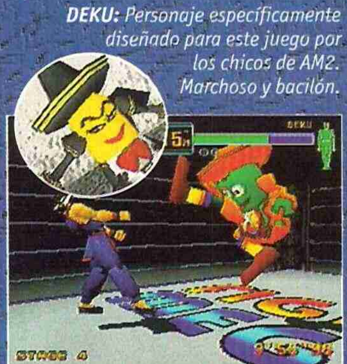


Diez invitados de excepción

DARK: Un extraño boxeador que a veces aparece vestido de Pupá Noel. De movimientos torpes pero potentes.



DEKU: Personaje específicamente diseñado para este juego por los chicos de AM2. Marchoso y bacilón.



BEAN: Un simpático pájaro loco poligonal a quien no se le descarta algún parentesco con Sonic.



HORNET: Nada menos que el famoso coche de «Daytona» en plena refriega con todos los luchadores.

JANET: ¿Quién no conoce a la valiente policía de «Virtua Cop 2»? Ya veréis cómo se las gasta la jovencita.



KID AKIRA: El simpático clon de Akira en versión niño travieso, ha llegado desde «Virtua Fighter Kids».

KID SARAH: Otra que llega directamente desde el parque infantil de los «VF Kids».

RENTAHERO: Este tipo fue creado para un RPG de Mega Drive hace unos años, y ahora le tenemos aquí.

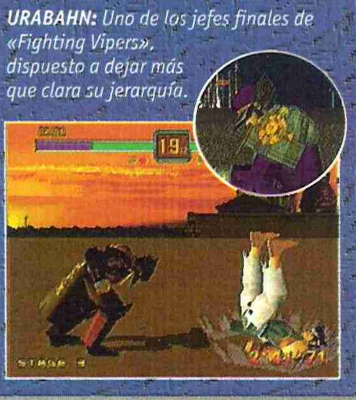


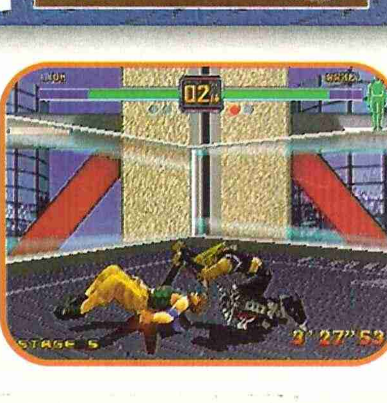
SIBA: Estaba previsto que este árabe apareciera en el primer «VF», pero al final no tuvo cabida. Ahora sí.



Otro de los innumerables atractivos de este juego es la inclusión de diez sorprendentes personajes secretos que irán apareciendo a medida que vayamos ganando torneos. Como veis, Sega la ha echado bastante imaginación al tema.

URABAHN: Uno de los jefes finales de «Fighting Vipers», dispuesto a dejar más que clara su jerarquía.





Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	AM#2
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	32 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 94

En la impresionante línea en la que nos tiene acostumbrados Sega. Han mejorado los escenarios y los movimientos de los personajes con respecto a anteriores lanzamientos. Magistral.

SONIDO: 93

Contundentes y apropiados efectos de sonido y potente y variada banda sonora.

JUGABILIDAD: 95

Sega vuelve a demostrar que domina el género como nadie: el control de los luchadores es preciso y las posibilidades infinitas. Una auténtica delicia.

DIVERSIÓN: 95

Con 32 luchadores, 5 modos de juego, 5 niveles de dificultad y una calidad en los combates superior... si alguien se aburre que se compre un mono.

VALORACIÓN: 95

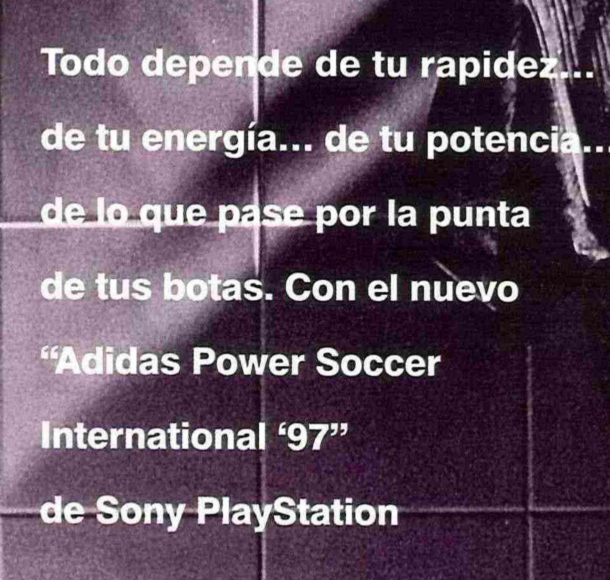
Estamos ante una obra maestra, ante un título que ha sabido reunir lo mejor de todos y cada uno de los juegos de lucha poligonales aparecidos hasta la fecha. Tal vez «Fighters Megamix» sea superado por «Soul Blade» para PlayStation en cuanto a gráficos y planteamiento, pero, en una valoración general, me atrevo a decir que este es el juego de lucha más completo que existe actualmente para consola alguna. Bien por Sega que ha conseguido realizar un juego que deleitará durante mucho tiempo a los amantes de la lucha.

RANKING:

Fighters Megamix

Virtua Fighter 2

Fighting Vipers



Todo depende de tu rapidez... de tu energía... de tu potencia... de lo que pase por la punta de tus botas. Con el nuevo "Adidas Power Soccer International '97" de Sony PlayStation

Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego en tiempo real y en 3D, con equipos reales y jugadores reales de la liga española. Recuerda que ahora todo depende de ti.

y todo depende de ti.

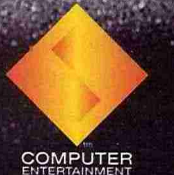
adidas® power soccer international '97

International class. No effort. No competition.





SONY



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



TM



Simplemente el mejor

Los que sigáis habitualmente nuestra revista estaréis sobre aviso acerca de la extraordinaria calidad que atesora este juego. Pero si hay todavía algún despistado, puedo describir la última producción de Konami con tan sólo una palabra: IMPRESIONANTE.

Pero no sólo yo, todo el equipo de Hobby Consolas al completo coincidimos en señalar que se trata del mejor simulador de fútbol de todos los tiempos y posiblemente de uno de los mejores juegos de la historia. Y os voy a explicar por qué.

Konami ha conseguido realizar un juego sobresaliente en todos y cada uno de sus apartados. Estamos sin duda ante una realización técnica sin precedentes, con un diseño y unas animaciones que superan todo lo visto hasta la fecha en este género (incluido a su homónimo de PlayStation).

Jamás habíamos visto a unos jugadores tan grandes y bien moldeados moverse con tanta suavidad y realismo, desplegando una variedad de movimientos tan increíble.

Pero esta impresionante demostración técnica casi queda eclipsada ante el hecho de que Konami ha revolucionando el concepto de simulación en los juegos de fútbol. Y es que sólo podemos hablar de revolución cuando comprobamos el perfecto equilibrio que se ha conseguido al combinar espectáculo, realismo y facilidad de manejo. En cualquiera de estos tres apartados «ISS64» deja en cueros al resto de simuladores.

En primer lugar porque cada partido es pura emoción y está tan repleto de acciones sorprendentes, de goles de todas las maneras que os podáis imaginar (una variedad tan infinita como en la realidad, os lo aseguro), y de escenas animadas ►

Crea a tus ídolos



Si no estás contento con los jugadores ficticios que incluye el juego, puedes crear hasta 32 propios (dos equipos completos). Sólo tienes que ponerles el nombre, ajustar sus virtudes técnicas y físicas, elegir un rostro de entre 32 posibilidades y colocarlo en una selección nacional.

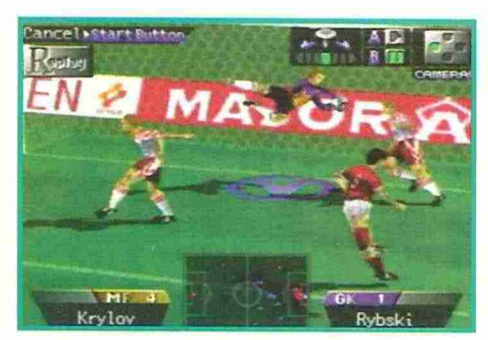




Estamos ante uno de esos escasos juegos que por sí solos justifican la compra de una consola. Si te gusta el fútbol, alucinarás en colores.











Entre las posibilidades de configuración, podemos elegir la condición de los jugadores, la calidad del portero o escoger entre los cinco estadios disponibles.





El seleccionador eres tú



Aunque el juego no incluye los nombres reales de los jugadores, esta opción nos permite editar todas y cada una de las 36 selecciones y guardarlas en el memory pack. Así podremos actualizar las alineaciones cuando queramos.









Las faltas al borde del área son todo un ejercicio de habilidad y precisión. Hay que ajustar la fuerza, la puntería y darle algún efecto al balón... y esperar que el portero no sea un portento.

Algo más que un deporte



Empezad alucinando con las diferentes celebraciones de los goles. Mirad el saludo a lo Suker, el avión de Ronaldo, la dedicatoria a lo Amavisca o la famosa cuna de Bebeto.







Los jugadores parecen vivir los partidos. Si un equipo va por debajo en el marcador y consigue un gol casi al final, veréis a su autor recoger la pelota y llevarla hasta el centro del campo para ganar tiempo.





¿Quién no ha visto imágenes como estas? El árbitro anotando el número de un amonestado, el portero colgándose del larguero o un jugador protestando por su expulsión.



Y algo inevitable antes de entrar en el terreno de juego para sustituir a un compañero: los oportunos estiramientos de calentamiento.



➤ tan realistas que dejará con la boca abierta al más exquisito de los degustadores del buen fútbol.

Por otra parte Konami ha conseguido un desarrollo del juego idéntico a los partidos de verdad, mejorando aspectos que hasta ahora cojeaban en el resto de simuladores. Es toda una delicia, por ejemplo, comprobar la importancia del juego aéreo, ver cómo los jugadores saltan limpiamente para despejar o rematar un balón, o asistir a la sucesión de tres o cuatro cabezazos seguidos en el centro del campo, al igual que ocurre en cualquier partido de fútbol.

Y tampoco resultará difícil deleitarse con las interminables posibilidades que el juego pone a disposición del usuario a la hora de pasar el balón: se puede jugar al primer toque con rapidez y suavidad (sin parones extraños o movimientos torpes por parte de los jugadores), meter pases al hueco para aprovechar los desmarques imprimiendo velocidad al juego, jugar en largo (con la dificultad y el riesgo que esto siempre entraña) o tirar paredes que dejen clavada a la mejor defensa.

Y lo más alucinante de todo es que todas estas auténticas virguerías se pueden realizar sin necesidad de volverse loco con extrañas combinaciones de botones, sino aprovechando la versatilidad y las posibilidades del pad con aplastante lógica y consiguiendo que la superioridad sobre el terreno de juego se plasme más por tu conocimiento del juego y del fútbol en general, que por ser un virtuoso en el manejo del pad de control.

Todo esto consigue que cada partido sea un monumento a la diversión y, al mismo tiempo, un homenaje al deporte que semana tras semana consigue apasionar a millones de personas en todo el mundo.

«International Superstar Soccer 64» es un cartucho imprescindible para cualquier usuario de Nintendo 64, pero si además te gusta el fútbol...

Manuel del Campo






Ligas y copas

Si queréis disputar torneos de larga duración podéis elegir entre una Liga Mundial o un Campeonato del Mundo. En cualquiera de las dos opciones tendréis completa información de todo su desarrollo y una clasificación de los máximos goleadores. Por desgracia son modos de juego para un sólo jugador o para dos jugadores pero participando con el mismo equipo.







El juego está concebido para que ambos equipos creen numerosas oportunidades de gol. De ahí que la actuación de los porteros sea fundamental en todos los partidos. Elegir un nivel más alto que el contrario en la habilidad del guardameta puede significar adquirir muchas papeletas para conseguir la victoria.



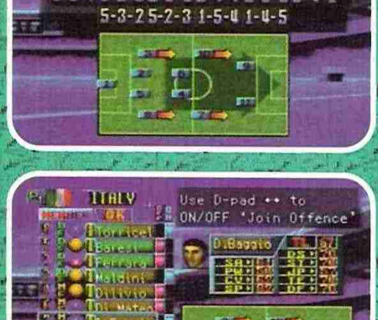


El realismo de los movimientos, la gran variedad de acciones y tácticas., la sencillez de manejo... todo es perfecto en «ISS 64».



Un técnico pero de los buenos

Jamás se ha visto un cuadro tan completo de tácticas y estrategias. Aquí podréis elegir la formación, variar la posición de cada jugador y de cada línea, elegir diferentes tácticas a utilizar sobre la marcha (fuera de juego, contraataques), asignar marcajes, decidir quién sube al ataque... y todo ello explicado bien clarito y fácil de realizar.










Otra jugada de fantasía. El jugador se planta ante el portero, eleva el balón, da un par de toques e intenta superarlo por alto. Esta vez el portero está muy listo.

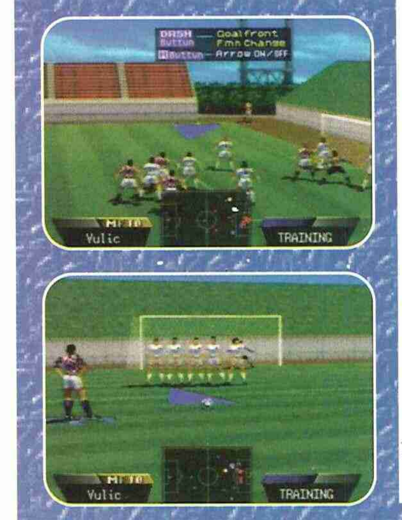
Echadle un vistazo a la versión Konami del famoso regate de Romario conocido como "cola de vaca" aunque en esta ocasión aderezado con un espléndido "caño".







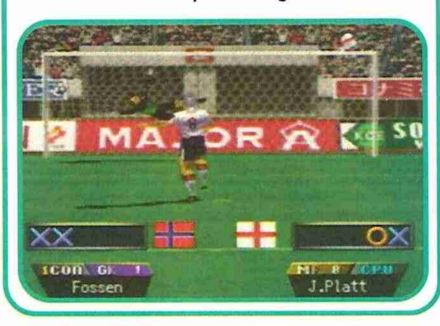
¡Vamos a entrenar!



Una buena manera de dominar con garantías las infinitas posibilidades de este juego es acudir con regularidad a los entrenamientos. Podréis ensayar corners, faltas y todo tipo de jugadas colectivas e individuales.



La suerte de los penalties también ha quedado perfectamente recogida en el juego. Tanto portero como lanzador cuentan con unas mirillas para ajustar la dirección, aunque en el último momento ambos pueden engañar al rival.





Los únicos defectos achacables a este título son estar en inglés y no incluir clubes, sino sólo selecciones nacionales.

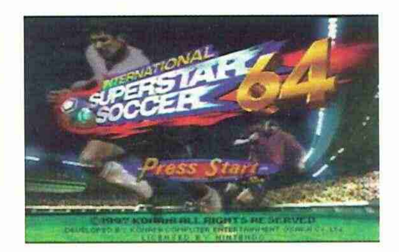
Situaciones límite



Este modo de juego es un auténtico regalo y consiste en que la consola plantea diversas situaciones límite que el jugador debe superar: marcar un gol, defender un resultado, lanzar una falta... Se deben superar todas para llegar al final.



Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	36 equipos
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	64 megas



Gráficos: 97
Absolutamente geniales. Los diseños son sobresalientes, pero las animaciones son aún mejores. Incomparables.

Sonido: 94
Dos comentaristas simultáneos (no, no hablan castellano) y unos efectos de sonido que quitan el hipo. Ah, también hay una melodía por ahí!

Jugabilidad: 98
Parece increíble cómo un juego que ofrece posibilidades infinitas, sea tan sencillo de manejar. Y en cada partido aprendes algo.

Diversión: 98
Mucho más que divertido, apasionante. Jugando sólo puedes estar días y días, pero si lo haces con un amigo, tal vez se os olvide hasta ir a comer y a dormir.

Valoración: 97
Konami ha conseguido realizar un juego irresistible. Lo hemos comprobado porque, mientras realizábamos este reportaje, cada vez que alguien pasaba junto a la consola primero se quedaba mirando atónito, después comenzaba a hacer comentarios de admiración, posteriormente suplicaba si podía echarse una partida y finalmente acababa perdidamente enamorado de la espectacularidad, el realismo, los detalles, las infinitas posibilidades y las emocionantes sensaciones que ofrece este juego.
En Hobby Consolas estamos todos de acuerdo: este es, sin ningún tipo de dudas, el mejor simulador de fútbol de la historia.

Ranking:
ISS 64
FIFA 64







Espada y brujería

A primera vista, esta nueva producción de Konami podría parecer un juego de rol clásico, pues incluye todos los elementos propios del género: una historia medieval de héroes y villanos, numerosos guerreros con sus puntos de ataque, defensa y estadísticas , épicos combates, charlas con personajes, compras, magias...

Sin embargo, «Vandal Hearts» es en realidad un peculiar "wargame" que ha sido adornado con una sólida trama que va enlazando los distintos combates que forman su base principal y que, en su conjunto, configuran un original juego de estrategia dotado de innumerables encantos. Para que os hagáis una idea, podríamos decir que estamos ante un juego similar al conocido «Warhammer», si bien el título que hoy nos ocupa supera a éste en todos sus aspectos.

Comenzamos el juego controlando a tres personajes, pero a medida que avancemos se nos irán uniendo más y más, hasta alcanzar un número máximo de doce. Estos personajes, -que pueden ser guerreros o magos- irán aumentando sus capacidades de lucha y, a medida que vayan consiguiendo completar misiones, irán ganando dinero para comprar nuevas armas, armaduras o letales pociones mágicas.

Los combates -el elemento principal del juego- se desarrollan mediante un sistema de turnos en los cuales iremos moviendo y realizando acciones con cada miembro de nuestro grupo. Podemos desplazarnos por el escenario, luchar, lanzar conjuros o examinar el entorno en busca de resortes o itmes y, aunque afrontaremos misiones muy variadas que irán desde eliminar a unas peligrosas estatuas vivientes hasta enfrentarnos a un gigantesco monstruo, nuestro único objetivo será mantener vivo a Ash, el héroe de esta historia.

La sensación general que ofrece «Vandal Hearts» es la de un juego de tablero en el ➤







Los diez primeros personajes

El líder del grupo



ASH es un guerrero nato, inteligente y carismático, que vive atormentado por su pasado. Es el protagonista de la historia y el líder del grupo. Si él muere todo estará perdido y tendremos que recomenzar el combate.

Los arqueros

DIEGO es otro de los compañeros iniciales de Ash y un excelente tirador con arco. Es un leal guerrero que no se separará de sus compañeros ante ninguna adversidad y que tiene siempre su carcaj a punto.





KIRA se unió al grupo en un momento inesperado. Es una chica bella, misteriosa y enigmática que, a pesar de que puede levantar alguna sospecha, sin duda maneja el arco con una destreza sin par.

Los curanderos

HUXLEY es uno de los dos sanadores que acompañan a Ash en su difícil misión. Su ayuda es imprescindible, ya que además de curar a los heridos es capaz de lanzar conjuros de protección, como el valioso Escudo Místico.





SARA también tiene habilidades curativas y de protección. Además, a medida que va aumentando niveles, es capaz de combatir como un buen guerrero, llegando incluso a desarrollar técnicas de Ninja en el manejo de armas.

Los guerreros



CLINT es el inseparable amigo de Ash y gran luchador. Domina totalmente el arte de la espada, aunque a diferencia de Ash no puede usar la magia. Su potencia irá aumentando hasta hacerlo casi imparable.

GROG, un fabuloso luchador que se había dado a la bebida, amargado por la pérdida de su hermano. Junto a Ash y su grupo recuperará las ganas de vivir y, sobre todo, de luchar por una noble causa.





DOLAN es un valiente combatiente que a pesar de sus años se mantiene en forma. Es uno de los personajes más intrascendentes del grupo, pero es útil a la hora de luchar contra un gran número de enemigos.

La hechicera

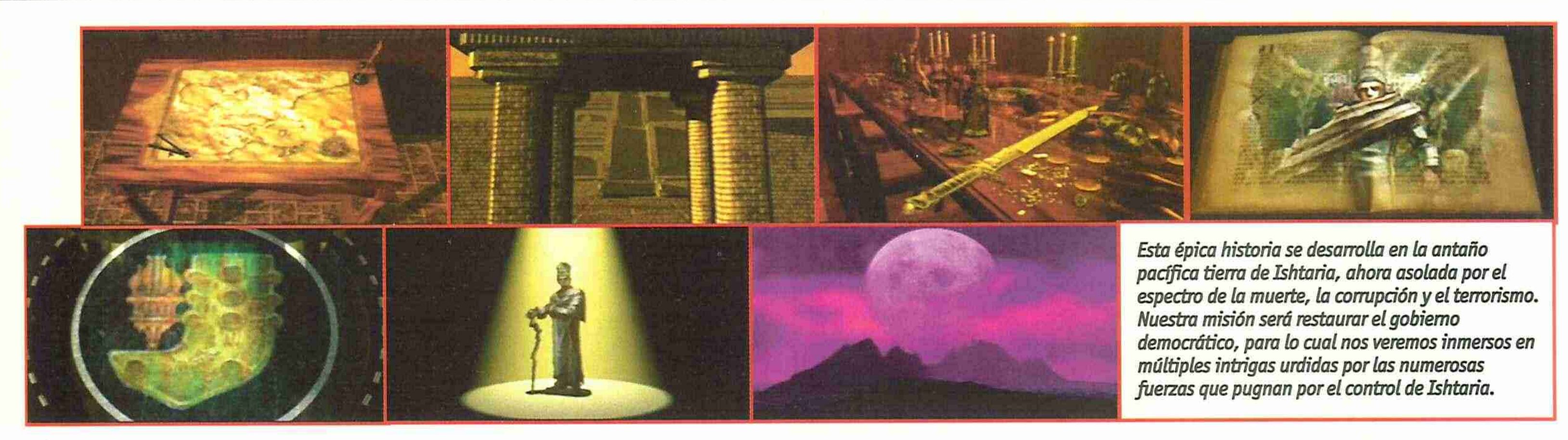
ELENI es la hija del Conde Magnus. La búsqueda de su padre la hará unirse al grupo y ayudarles con su poderosa magia. Es un personaje que a medida que avanzamos se va haciendo más imprescindible.



El primer hawknight

AMON, un arquero normalito en un principio que no tarda en convertirse en un poderoso "hawknight", una especie de lancero volador. Es un claro ejemplo de cómo un personaje puede aumentar sus habilidades.





Esta épica historia se desarrolla en la antaño pacífica tierra de Ishtaria, ahora asolada por el espectro de la muerte, la corrupción y el terrorismo. Nuestra misión será restaurar el gobierno democrático, para lo cual nos veremos inmersos en múltiples intrigas urdidas por las numerosas fuerzas que pugnan por el control de Ishtaria.

Konami nos ofrece un magistral juego de estrategia que, por desgracia, pierde parte de su atractivo porque sus numerosos textos no han sido traducidos.







El Dojo es un templo de conocimiento místico que hay en todas las ciudades. Allí acudiremos en busca de consejo y, sobre todo, para aumentar las habilidades de nuestros guerreros. Cuando un personaje alcance el nivel 10 ó 20 de experiencia podrá adquirir mayor resistencia y poder para encarar los combates.



Seleccionando esta opción de estatus tendremos acceso a la ficha de cada personaje, donde podremos consultar sus puntos de golpe o de magia, su experiencia, su agilidad y comprobar el equipo que transportan .

Este juego tiene un desarrollo parecido al de un "wargame" pero en el que el tablero y las fichas han dado paso a unos vistosos escenarios 3D y a unos personajes pre-animados.



La vista puede ser modificada en cualquier momento del juego, lo que nos permitirá inspeccionar el terreno a la perfección para ver dónde colocamos a nuestros guerreros.

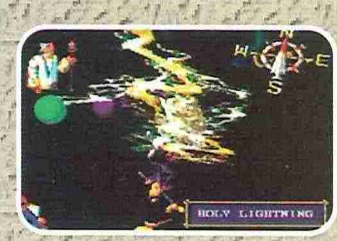
➤ que movemos a nuestras "piezas" por escenarios 3D perfectamente diseñados. Su desarrollo, sin embargo, resulta mucho más atractivo que el de cualquier juego de este tipo, ya que presenta el aliciente de que entre combate y combate los numerosos personajes que van haciendo acto de presencia nos irán metiendo de lleno en una apasionante historia en la que las intrigas, las traiciones, la amistad e incluso el amor son sus principales ingredientes.

Lástima que los numerosísimos textos que aparecen en la pantalla no estén traducidos al castellano, pues si bien su comprensión no es absolutamente imprescindible para afrontar los combates, sí es cierto que se pierde gran parte del atractivo del juego.

A pesar de ello podemos decir que «Vandal Hearts» es un genial título que encantará a los aficionados a los juegos de estrategia y con el que los no iniciados podrán descubrir las tremendas posibilidades de diversión que ofrece este género.

Rubén J. Navarro

Un juego cargado de magia





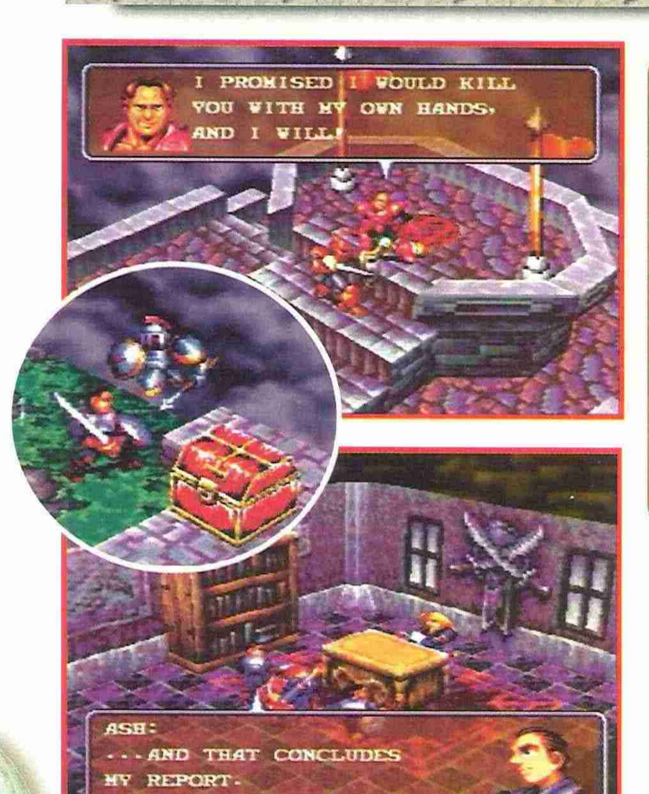


Uno de los aspectos más espectaculares del juego es el uso de la magia. Konami ha querido dar especial importancia a este punto incluyendo gran cantidad de conjuros que, al lanzarlos, tendrán impresionantes resultados. Podremos ver destructivos rayos místicos, tormentas de rocas, terribles explosiones o incluso la temible Salamandra de fuego, que abrasará todo a su paso. Desgraciadamente, los enemigos también tienen sus propias y destructivas magias.









Entre los combates aparecen largas escenas en las que los personajes van construyendo una intrigante historia de luchas y traiciones. Lástima que los textos estén en inglés...





En cualquier ciudad por la que pasemos podremos visitar una tienda en la que comprar equipamiento para todos nuestros personajes: espadas, arcos, armaduras, hierbas curativas, pociones mágicas... siempre y cuando tengamos dinero, claro.

Para afrontar este juego no necesitarás puntería, ni habilidad en el salto... te bastará con tener una sola cualidad: inteligencia.



Los combates transcurren así: seleccionas un personaje e indicas el cuadro al que quieres que se desplace. Éste irá automáticamente para, después, ejecutar -también de manera automática- la acción que le indiques: pelear, usar un conjuro... Podrás mover a todos tus personajes una vez y luego le tocará el turno a la consola.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: ESTRATEGIA
Compañía: KONAMI
Programación: KCET
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 25 ESCENARIOS
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM

GRÁFICOS: 85

Los escenarios 3D son muy coloristas y atractivos. Los personajes están pre-animados (se mueven después de que le hemos efectuado un orden), pero sus acciones resultan bastante vistosas.

SONIDO: 79

La música acompaña, pero es muy repetitiva. Los efectos, buenos.

JUGABILIDAD: 86

El juego se maneja cómodamente con apenas dos botones y la dificultad de los combates es asequible, de manera que no resulta difícil ganar (lo cual siempre es bueno para el amor propio).
Entre batalla y batalla hay bastantes textos que leer y no muchas cosas que hacer, salvo comprar armas.

DIVERSIÓN: 90

«Vandal Hearts» ofrece numerosas batallas de dificultad variable en las que los buenos estrategas disfrutarán a tope dirigiendo a su valeroso grupo de héroes. Muy divertido y animado para tratarse de un "sesudo" juego de estrategia.

VALORACIÓN: 86

«Vandal Hearts» es el mejor juego de estrategia pura que hemos tenido ocasión de ver en PlayStation. La inclusión de una intrigante historia que va dando motivo a los enfrentamientos, sus detalles de RPG, su atractivo aspecto gráfico y, sobre todo, el divertidísimo desarrollo de los combates -que se convierten en auténticos retos a tu inteligencia- hacen de él un producto enormemente envolvente con el que los amantes de la estrategia en particular y de los buenos juegos en general, pasarán horas y horas absorbidos en su épica ambientación. Capón para Konami por no haber traducido este sensacional juego cuya valoración global baja bastante debido a la importancia de los textos. Si salvas este escollo, en lugar de un 86 ponle, por lo menos, un 90.

RANKING:

Vandal Hearts

Suikoden

Warhammer







El título que tenemos entre manos ya nos alucinó en su momento en Super Nintendo gracias a sus renderizados personajes y a sus bestiales y variadísimas combinaciones de golpes. Parecía lógico, por tanto, que la versión para N64 mantuviera intactas estas características básicas, pero, por supuesto, llevadas a la práctica de una manera muchísimo más espectacular debido a las poderosas posibilidades técnicas que ofrece la nueva consola de Nintendo.

«Killer Instinct Gold» sigue la pauta jugable marcada por la versión SN y así ofrece una cantidad casi infinita de golpes, que alcanzan la cifra de 70 para cada personaje. A parte de las patadas, puñetazos y golpes especiales, se nos propone ahora entrar en una dinámica de lucha de ataque-contraataque a base de encadenar combinaciones de golpes, lo cual nos permite realizar innumerables movimientos especiales. Así, los llamados "openers", encadenarán varios ataques seguidos, de manera que conseguiremos diferentes "combos" de demoledores efectos en función del tipo de golpe efectuado, de la energía que le reste al rival o del golpe con el queramos concluir la combinación. Por otra parte, tres ataques normalitos nos proporcionarán un "combo" triple que, para empezar, no estará nada mal...

De esta forma, «KIG» permitirá tanto que el jugador más ansioso pueda empezar a repartir mandobles desde la primera partida como que el más sesudo de los jugones tarde siglos en➤

Quien golpea el primero...

FULGORE

Ultratech ha llegado con Fulgore a la cima de la creación de cyborgs. Rápido, versátil, poderoso y muy agresivo, es tan peligroso en el cuerpo a cuerpo como en la lucha a larga distancia.



COMBO

Si aprendemos a dominar los sencillos movimientos de este enorme boxeador descubriremos que tiene muchas posibilidades en sus puños. Los 64 bits le han sentado muy bien a sus fulminantes combos.





GLACIUS

Su cuerpo de acero líquido cambia de forma. Es capaz de lanzar un rayo de energía desde la otra punta del escenario y rematar al rival con un gancho en la barbilla.





SABREWULF

Sus poderosas garras son capaces de causar mucho daño a los rivales. Uno de sus ataques le permite rellenar parte de su barra de energía. Se defiende muy bien.





JAGO

Rápido como él solo, este ágil ninja no da ni un segundo de respiro. Usa la espada con contundencia y además sabe mantener alejados a sus rivales con su increíble juego de piernas.





SPINAL

Ha encontrado nuevos golpes especiales que le convierten en un monstruo mucho más temible que antes. Equilibra a la perfección sus dotes ofensivas y defensivas.





ORCHID

Sus características físicas, su agilidad y la velocidad con la que contraataca recuerdan a Jago, aunque Orchid es más sumisa al pad y sus golpes son más fáciles de llevar a cabo.





MAYA

La nueva incorporación femenina al torneo no podía ser más peligrosa. Usa dos cuchillos como si fueran colmillos, se mueve con velocidad, ataca con contundencia y se muestra muy firme. Por contra, sus golpes especiales son un poco más difíciles.





TUSK

Es en la media y corta distancia donde este antediluviano luchador puede demostrar todo su potencial y hacerse respetar como el nuevo "crack" del torneo que es. Tiene una increíble fuerza física que se une con la contundencia de su espada. Por desgracia es difícil de controlar.







KIM WU

La otra novedad femenina del torneo oculta bajo su frágil apariencia una inacabable colección de potentes movimientos. Lucha igual de bien de lejos que cuerpo a cuerpo, es ágil y fácil de manejar. Se echa en falta es un poco más de resistencia.



Mil y una maneras de morir

«KI Gold» nos deparará algunas sorpresas en forma de ataques finales tipo «Mortal Kombat». Cada héroe tiene varios fatalities, pero con la peculiaridad de que no es necesario que la barra de energía del rival esté agotada para poder realizarlos. Por otra parte la víctima puede bloquear los ataques.

POR APLASTAMIENTO




Los luchadores pueden lanzar objetos de lo más variado para acabar con sus contrincantes. Cualquier cosa vale, incluido un elefante o una gigantesca calavera.



En muchas ocasiones, antes de dar por finalizado el combate con el lanzamiento de rigor, los personajes demuestran sus poderes con otro tipo de cargas.

POR CAÍDA




Podemos acabar aplastados contra el suelo ya sea porque nos tiren desde lo alto de puentes o edificios o porque nos eleven con un golpe hacia el cielo.

POR DESINTEGRACIÓN




Algunos golpes finales acabarán con los personajes deshechos en mil pedazos, ya sea por congelación, desintegración o achicharramiento.

HACIENDO EL BRUTO

Si te golpean sin pausa y el zoom se acerca con peligro es que se acabó la pelea. La cantidad de golpes hará saltar chispas.





IMPACTO DIRECTO





También es fácil que disparen cualquier cosa: desde un rayo "enanizante" a un buen chorro de balas. Gajes del oficio.

La lucha se estrena en N64 con una versión de Killer Instinct que dejará impresionados a los seguidores del género.



➤ memorizar los golpes de un solo personaje. Eso sí, al principio, ver cómo los contrincantes se abalanzan sobre nosotros desencadenando eternos combos, ultra combos, juggles, breakers y super linkers puede resultar desmoralizante.

Después, a medida que vayamos jugando, veremos que la estrategia es casi tan importante como la velocidad, que cada ataque tiene su respuesta y descubriremos que la gran virtud de este juego es la de atraparte en su vorágine de ataques y contraataques para hacerse adictivo hasta decir basta.

A todo esto podemos añadirle los diferentes modos de juego, como el "Team Battle" que nos permite configurar un equipo de luchadores, dos modos de práctica, un torneo tipo eliminatoria y el modo historia.

En el apartado gráfico hay que decir que los escenarios están realizados en 3D y, a pesar de que los luchadores poseen el mismo aspecto renderizado que en las 16 bits, la sensación de profundidad que se ofrece es realmente buena. Y es que la apariencia casi real de los personajes, sus templados músculos y sus 60 cuadros de animación permiten hacer olvidar este curioso desfase dimensional. Además, el espectáculo queda asegurado cuando entran en escena las explosiones, los juegos de luz y, sobre todo, la poderosa avalancha de demoledores golpes.

En resumen, un juego que está a la altura de los 64 bits a nivel gráfico pero sobre todo, a nivel jugable.

Sonia Herranz

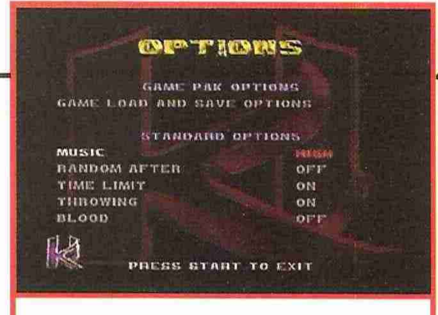
El apocalipsis se hizo golpe







Como podéis ver en estas pantallas, tras realizar una serie de golpes aparecerá el nombre del combo realizado. Estos combos pueden ser golpes especiales precedidos de "openers" (ataques introductorios) o combinaciones de golpes normales y especiales. La naturaleza de los ataques empleados determinará el tipo al que pertenecen y sus más o menos aplastantes resultados.



Nada más conectar el cartucho disponemos de las opciones habituales como dificultad, música, velocidad, con o sin sangre, etc... Sin embargo, a medida que ganemos torneos, irán apareciendo hasta 5 niveles de opciones más con cosas tan curiosas como que los enemigos se vuelvan invisibles, lanzar misiles, mover la cámara, o conectar combos... Genial.













El nuevo enemigo final

El viejo Eyedol, enemigo final en la versión Super Nintendo, ha dejado su puesto al poderoso Gargos. Este ser pétreo cuenta con una portentosa fuerza y una extensa colección de golpes especiales. Además, entre otras muchas habilidades, esta gárgola puede mantenerse bastante tiempo en el aire. Gargos, como todos los demás personajes, tiene su propio escenario, especialmente diseñado para que sus rivales acaben volando por los aires.





Configura tu propio equipo



Un modo de juego permite formar un equipo de tres a once participantes que se enfrentará contra otro elegido por la máquina. El sistema es el mismo de juegos como «KOF», es decir, sigue luchando el mismo personaje hasta que sea vencido.





Un zoom realmente soberbio se alejará o acercará en función de los movimientos de los luchadores. Desde esta distancia podréis admirar la calidad de los escenarios y la cantidad de detalles que los forman.



Algunos golpes provocarán que en la pantalla aparezcan nieblas explosivas, rayos, efectos luminosos... un nivel de espectacularidad gráfica que está al alcance de muy pocos arcades.

Cada luchador tiene su propio escenario. Todos ellos ofrecen un aspecto tridimensional, si bien es cierto que los luchadores están realizados en 2D, lo que provoca que a veces se produzcan algunos desajustes en los seguimientos de la cámara.



Hay dos modos de entrenamiento. En uno de ellos (arriba) un maestro en artes marciales nos informará de cómo realizar todos los ataques y observará si lo hacemos correctamente. En el otro luchamos contra un pelele mientras en la pantalla van apareciendo los movimientos que realizamos para que podamos ver cual es la manera más efectiva de realizar combos.



Lo más destacado de este juego es que cada luchador posee una cantidad inagotable de golpes y llegar a dominarlos todos puede llevarte meses.





Consola: NINTENDO 64
Tipo: LUCHA
Compañía: NINTENDO
Programación: RARE
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 10 LUCHADORES
Niveles de dificultad: 6
Memoria: 96 MEGAS



GRÁFICOS: 88

Las 2D de los personajes contrastan un poco con la fuerza de los escenarios 3D, pero el aspecto general es bastante bueno.

SONIDO: 90

Los efectos sonoros llegan a hacerse dolorosos, al tiempo que la cañera banda sonora, con melodías cantadas incluidas, refuerza el ritmo de los combates.

JUGABILIDAD: 90

Para complacer a todo el mundo, tanto a los principiantes como a los más expertos. Puede emplearse la cruceta o el stick analógico, pero en cualquier caso el control de los personajes es fiable y fluido.

DIVERSIÓN: 89

Tanto los expertos en los juegos de lucha como los que quieran iniciarse en estas lides, encontrarán una fuente inagotable de diversión. Aunque se echan de menos más personajes.

VALORACIÓN: 89

«Killer Instinct Gold» es un arcade de lucha pensado para los más entendidos en el género, quienes conseguirán sacarle a este juego el máximo partido. Tiene tantos golpes, tantos ataques, tantas combinaciones -y tantos sutiles detalles que influyen en ellas- que se pueden tardar meses en dominar a uno solo de los personajes.
Claro que a su vez el jugador menos experto también podrá dedicarse a repartir golpes desde el primer momento con tan sólo aprender un par de llaves...
En el lado menos bueno tenemos un entorno gráfico atractivo, pero no espectacular, y un número de personajes no excesivo.
En definitiva, la lucha se estrena en N64 con un muy buen juego.

RANKING:

No hay juegos similares para Nintendo 64.



Ya disponible





Próximamente





Sistema de control intuitivo único



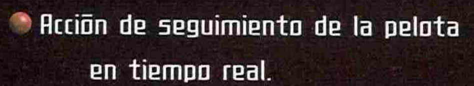
Sistema real en 3D. Podrás ver la acción desde cualquier ángulo

actua SPORTS SERIES

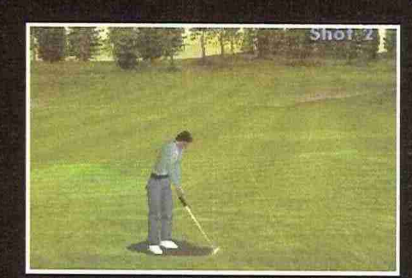
- Opciones de Partido Amistoso, Partido de Temporada y Práctica.
- Sistema de captura de movimientos real tomada de los jugadores internacionales.
- Modo de repetición desde cualquier ángulo.
- 20 equipos reales de la Premiership League.



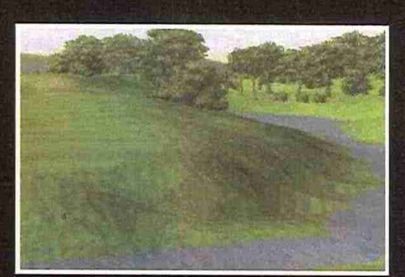
actua GOLF



- Acción de seguimiento de la pelota en tiempo real.
- Tecnología de movimiento interactiva.
- Diferentes competiciones y estructuras de juego.
- Opción de salvar/cargar.
- Ambiente real de juego, con total libertad de movimientos.



Observa tu tiro desde diferentes vistas



Espectacular escenario en 3D en campos reales

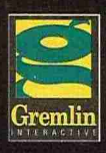
Ya disponible



Próximamente



actua SPORTS SERIES



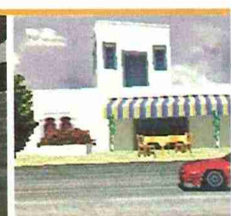












RAGE RACER

Desde luego nadie puede acusar a Namco de dormirse en los laureles a la hora de presentar las secuelas de su mayores éxitos. Todos hemos podido comprobar la sorprendente evolución de «Tekken» y ahora, una vez más, vamos a volver a deleitarnos con las mejoras y sorpresas que presenta la tercera entrega de la ya mítica saga «Ridge Racer».

El secreto de esta compañía reside en mantener en sus juegos los elementos de probada eficacia y renovar aquellos que corren el peligro de quedar anquilosados. De esta forma, Namco ha conseguido completar un sensacional juego de coches que vuelve a apostar por el inconfundible estilo arcade de toda la serie que propone una conducción sencilla y más vertiginosa que nunca, (cualidades muy habituales en las máquinas de los salones recreativos), y al que se le han añadido algunos nuevos e interesantes alicientes.

Estas novedades

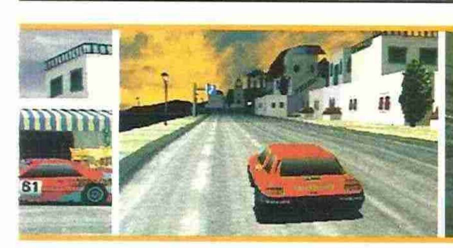
las encontramos principalmente en dos aspectos. Por un lado el juego ofrece un repertorio de coches tan variado como sorprendente, que recoge diseños mundialmente reconocidos y que no se limita a los típicos deportivos.

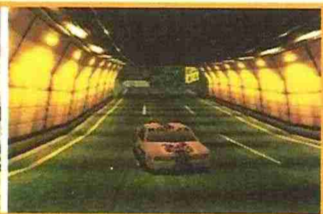
Por otra parte -y quizás la más destacada- se ha incluido un modo de juego llamado "Grand Prix" que hace las veces de campeonato de larga duración, pero que se aleja de los modelos clásicos y propone una oferta muy particular. Aquí no hay puntuaciones, ni copas del mundo... Namco propone competir con un único objetivo: ganar dinero y conseguir así nuevos vehículos y poder participar en carreras de mayor nivel. Se trata de un original modo en el que no hay un objetivo final concreto, sino que tendremos que ir fijándonos nuestros propias metas, como pueden ser comprar un coche ➤





Para ser conductor de primera...



Al final de cada carrera podréis deleitaros con la repetición de todo el recorrido efectuada con un montón de cámaras que ofrecen tomas realmente espectaculares.



¿Qué coche me compro?

Uno de los modos de juego os permitirá ganar dinero para ir comprando nuevos vehículos. Empezaréis con uno y poco a poco iréis teniendo acceso a modelos más y más potentes. Como veis son coches inspirados en modelos reales y ciertamente en la conducción se nota las características de cada uno.





Estos son ,en principio, los cuatro circuitos que ofrece este juego, aunque nada más comenzar solamente dispondréis de tres. Tened en cuenta que cada coche se adapta de diferente forma a las características de cada circuito.



Durante la competición podréis ir observando los tiempos de paso en cada vuelta. Una buena referencia para comprobar vuestro ritmo de carrera.
En pantalla también aparecen el velocímetro, el cuenta-revoluciones y la posición que ocupáis en cada momento.
El retrovisor aparece, lógicamente, sólo cuando elegís la vista desde el interior del coche.

Namco mejora una vez más su saga automovilística y coloca a su nuevo «Rage Racer» entre los tres mejores juegos de coches para PlayStation.



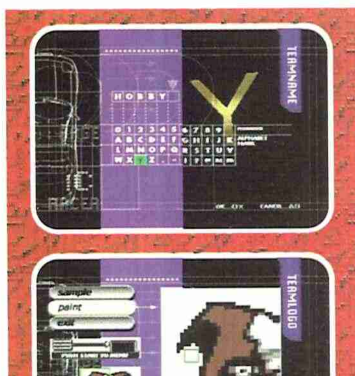


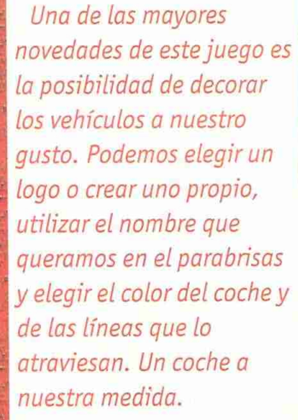
Más coches, más circuitos, nuevos y originales modos de juego... Namco ha cumplido con todos los requisitos en esta tercera entrega de la saga Racer.



El juego cuenta con dos vistas, una exterior (esta que veis en pantalla) y otra interior, en la que no aparece ninguna parte del vehículo. La primera es más jugable y la segunda más espectacular

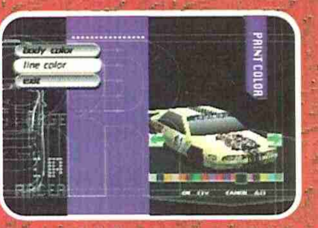
Decora tu bólido





Una de las mayores novedades de este juego es la posibilidad de decorar los vehículos a nuestro gusto. Podemos elegir un logo o crear uno propio, utilizar el nombre que queramos en el parabrisas y elegir el color del coche y de las líneas que lo atraviesan. Un coche a nuestra medida.









➤ más potente, mejorar las condiciones del que tenemos o pasar a la siguiente "clase", todo ello siempre con la premisa de quedar clasificados entre los tres primeros puestos, ya que en cualquier otra posición no recibiremos ni un duro.

Todo este sistema de juego le otorga un punto de estrategia a «Rage Racer» ya que nuestras acciones no se limitarán a correr consecutivamente en los circuitos y, por ejemplo, podremos competir en las categorías más bajas en las que, aunque se otorgan premios menos cuantiosos, nos resultará más sencillo ganar y conseguir así la cantidad de dinero que nos falta para comprar ese coche soñado.

Además de esta interesante modalidad de juego también se han añadido otros detalles curiosos como la genial opción para decorar el vehículo, el modo "Time Attack" o la posibilidad de salvar partidas.

Lástima que una extraña perspectiva trasera que provoca que parezca que el coche está un poco "de pegote" y unos discretos efectos de sonido hayan empañado ligeramente el, en general, excelente trabajo de Namco.

Manuel del Campo





Consola: PlayStation
Tipo: Coches
Compañía: Namco
Programación: Namco
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: Grand Prix
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 90
El aspecto general del juego es brillante, pero la vista exterior resulta algo extraña y ofrece una perspectiva a la que hay que acostumbrarse.

SONIDO: 82
Al igual que en las anteriores versiones, es la parte más flojilla del juego.

JUGABILIDAD: 92
Acelerar, frenar y manejar la dirección. Todo sencillez, todo jugabilidad. Un arcade como mandan los cánones. Aunque algunas opciones te permiten, si lo deseas, complicarte un poquillo la vida.

DIVERSIÓN: 92
El modo de juego Grand Prix y los nuevos modelos de coches han completado un juego irresistible, divertido y adictivo como pocos.

VALORACIÓN: 92
Namco ha vuelto a demostrar por qué es una de las mejores compañías del mundo. En esta tercera entrega de su clásico ha realizado un juego espectacular, divertidísimo y con uno de los mejores planteamientos que recuerdo en un arcade de coches. La propuesta es tan sencilla y original, tan directa y emocionante, tan irresistible, que desde ya «Rage Racer» puede ser considerado como uno de los grandes juegos del año. Quizás no sea tan completo como «F-1» ni tan bonito como «Porsche Challenge», pero sin duda tiene virtudes como para convertirse en tu juego de coches favorito.

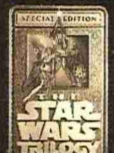
RANKING:

F-1

Rage Racer

Porsche Challenge

STAR WARS™
ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™















Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales.





Rebel Assault II™: The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con vídeo en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias*!"

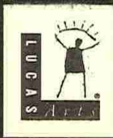
"Made de force be with you"

EN CASTELLANO





ERBE Software, S.A
Mendez Alvaro, 57 • 28045 - Madrid
Tlf - (91) 506 42 00
Fax- (91) 528 83 63









Mágico MUNDO de color





Los escenarios en los que transcurre este juego son posiblemente los más "bonitos" que se han visto hasta la fecha en una consola, tanto en diseño como en colorido.

Con varios meses de retraso y sin apenas cambios con respecto al original de PSX llega la versión para Saturn de este peculiar título de Crystal Dynamics.

«Pandemonium» es un juego de plataformas que rompe con lo visto anteriormente en este género añadiendo al desarrollo lineal típico un entorno pseudo 3D en el que, a pesar de que nosotros sólo nos movemos hacia la izquierda o hacia la derecha, la perspectiva cambia a cada momento.

Ya desde la magnífica introducción vemos que es un juego donde el apartado gráfico está especialmente cuidado. En ella observamos como Nikki y Fergus -una joven acróbata y un bufón- lanzan por error un conjuro que libera a un peligroso monstruo, del que sólo podrán librarse si logran alcanzar la mítica máquina de los deseos. Nuestra misión va a ser guiar a los dos protagonistas a lo largo de 18 niveles hasta llegar a la consabida máquina.

El camino es largo y está plagado de todo tipo de monstruos, pero resultará un auténtico placer el recorrerlo sólo por contemplar los maravillosos escenarios que tiene el programa, en el que las innovaciones técnicas que permiten los 32 bits se han aprovechado al máximo diseñando unos niveles llenos de colorido y buen gusto a base de polígonos, entornos 3D y continuos cambios de perspectiva. Así, un desarrollo tan lineal como supone el ir pasando por los clásicos niveles plagados de plataformas y monstruos, se convierte en una experiencia visual exquisita. La consola se encargará automáticamente de ofrecernos la mejor vista y nosotros sólo tendremos que concentrarnos en saltar, coger los consabidos ítems, procurar que no nos eliminen y disfrutar observando cómo nuestro personaje aumenta o disminuye de tamaño, se aleja o se acerca a medida que vayamos avanzando por cada nivel.

Si lo que buscas es diversión sin muchas complicaciones y disfrutando de las vistas, Pandemonium es tu juego.

Rubén J. Navarro

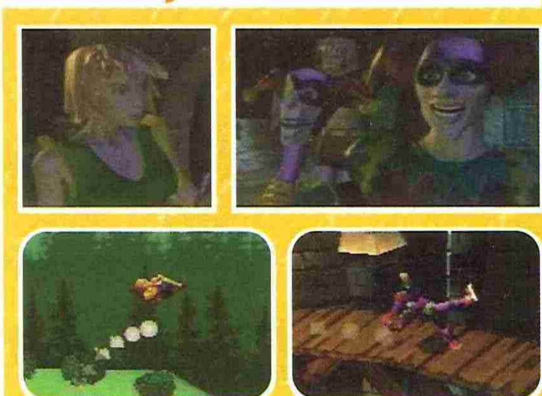
PANDEMONIUM!



Los usuarios de Saturn aficionados a las plataformas tienen una nueva y atractiva excusa para ponerse a pegar saltos como locos.

La dama y el bufón

Podremos afrontar el juego con Nikki o con Fergus. Ambos tiene habilidades similares, pero lo cierto es que es un aliciente más para la durabilidad de este compacto.



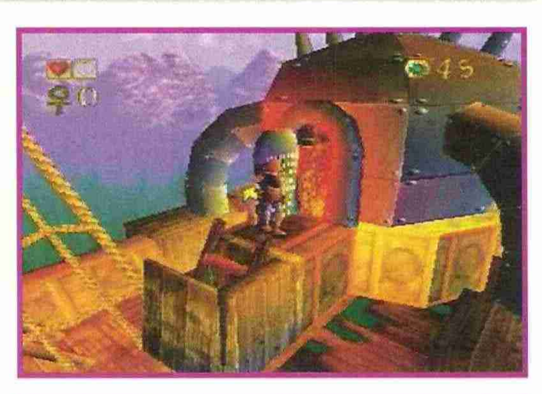


Consola: SEGA SATURN
Tipo: PLATAFORMAS
Compañía: BMG
Programación: CRYSTAL DYNAMICS
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 18
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM





«Pandemonium» tiene el desarrollo clásico de cualquier juego de plataformas -saltar, saltar y saltar-, pero lo cierto es que su puesta en escena es única, especialmente por el espectacular seguimiento de los personajes que efectúa la cámara.











Las tres pruebas

Además de los cientos de enemigos que pueblan los 18 niveles del juego, tendremos que derrotar a tres peligrosos jefes, lo que exigirá un dominio total de las habilidades de nuestros personajes.













GRÁFICOS: 93

Son excelentes, realzando totalmente un género tan manido como es el de las plataformas. El colorido y el diseño de los escenarios es excepcional y las animaciones de los personajes magníficas.

SONIDO: 79

Cada nivel tiene una banda sonora distinta que ayuda a crear ambiente y da variedad, pero se echan en falta más efectos.

JUGABILIDAD: 86

Es la del típico plataformas: tan sólo hay que preocuparse de saltar, esquivar enemigos y con el item adecuado, disparar. Sencillito en concepto, aunque no tanto de realizar.

DIVERSIÓN: 87

La dificultad va aumentando al pasar de fase, pero siempre está ajustada y permite avanzar no sin complicaciones. Querrás seguir jugando para poder ver los preciosos gráficos del siguiente nivel.

VALORACIÓN: 86

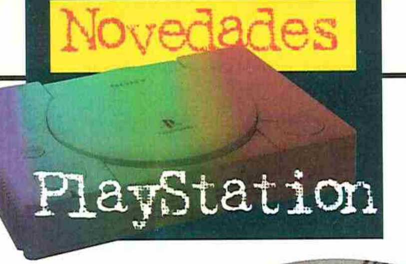
«Pandemonium» supone un soplo de aire fresco para este género gracias a sus espectaculares gráficos y a su cuidadísima realización técnica. Los continuos cambios de perspectiva y su apariencia 3D dan diversidad al juego y hacen que su desarrollo lineal gane en interés. Es un plataformas divertidísimo donde la enorme variedad de fases y la posibilidad de elegir entre dos personajes consigue que no te aburras a pesar de estar haciendo siempre lo mismo. Altamente recomendable para todos los públicos.

RANKING:

Nights

Rayman

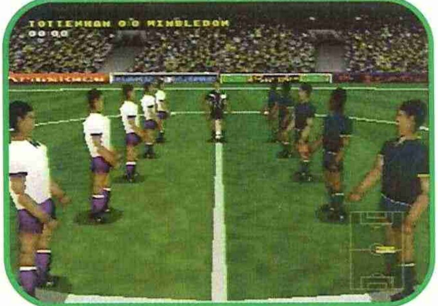
Pandemonium



actua SOCCER club edition



Más fútbol a la inglesa



Las compañías británicas de software, continúan barriendo para casa. Si el mes pasado era «Soccer 97» el juego de fútbol que nos traía una versión actualizada con los equipos de la liga de las islas, ahora es la famosa serie de Gremlin, «Actua Soccer» la que sustituye a las selecciones nacionales que aparecían en su anterior entrega por los clubes de la Premier League.

Los que tengáis buena memoria recordaréis que estamos ante un simulador bastante cercano a la línea «FIFA», es decir, que apuesta por el lado más puro de la simulación, aunque con un ritmo de juego más rápido que la conocida saga de EA Sports.



Quizás el aspecto más peculiar de este juego sea el curioso sistema de control que ofrece. El jugador que llevamos aparece señalado con diferentes figuras geométricas, las cuales nos indican sus posibilidades de acción. Este sistema resulta bastante práctico, aunque también es verdad que impone algunos límites a la improvisación.

Por otro lado, no estamos ni mucho menos ante un juego sencillo. Como en todo buen simulador, aprender a rematar de cabeza, pasar con precisión o parar los balones complicados requiere su tiempo. La verdad es que llegar a dominarlo resulta complicado, pero a la larga ofrece un buen puñado de posibilidades en todos sus aspectos, convirtiéndose en un excelente título.

El problema es que, a parte de haber cambiado a las selecciones nacionales por los equipos británicos, apenas se han tocado las opciones correspondientes a la configuración de los partidos, tácticas o estrategias. Por tanto, a pesar de tratarse de un notable simulador, en el fondo sigue siendo el mismo que vimos hace poco más de un año.

Manuel del Campo















Seguro que muchos de vosotros recordáis este curiosos sistema de juego. Cada figura geométrica indica la acción que puede ejecutar el jugador: Triángulo: pasar el balón; cuadrado: centrar al área; estrella: tirar a puerta o disputar un balón dividido; círculo: el jugador no está en posesión del balón. Este sistema -como casi todas las características del juego- se sigue manteniendo con respecto a la primera entrega.



En las repeticiones podréis observar con mayor detenimiento cada jugada, utilizando diferentes perspectivas y jugando con el zoom y la cámara lenta.

Cuando hayáis elegido equipo, podréis verificar las alineaciones, observar las características de cada jugador y elegir el sistema de juego.

¡A por la liga!

Lógicamente, el modo de juego estrella en esta nueva versión de «Actua Soccer» es la disputa de la temporada completa de la Liga Inglesa. Tras cada partido, podréis observar la clasificación y el trofeo al máximo goleador.







El juego ofrece diferentes perspectivas que pueden ser variadas por cualquiera de los dos jugadores en cualquier momento del juego utilizando los botones L y R.





Este es el repertorio de equipos que presenta esta nueva versión: los 20 clubs de la Premier League Inglesa. Gremlin ha cuidado hasta el más mínimo detalle de las camisetas.



Estamos ante un buen simulador de fútbol, pero que pierde atractivo frente a otros al incluir tan sólo la liga inglesa.





Desde esta pantalla podréis configurar algunas condiciones del partido y elegir el tipo de árbitro.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	GREMLIN
Programación:	GREMLIN
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	LIGA INGLESA
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
Los jugadores tienen una tamaño considerable, y se mueven con soltura. Más discutibles son las perspectivas disponibles.

SONIDO: 87
Buenos efectos de sonido, incluidos los comentarios, y divertida banda sonora. Destaca el sonido ambiente.

JUGABILIDAD: 82
El juego requiere su tiempo para llegar a dominarlo con garantías, y su peculiar sistema resulta poco práctico en ocasiones.

DIVERSIÓN: 81
Apenas se han incluido cambios con respecto a su antecesor, por lo que podemos decir que estamos prácticamente ante el mismo -buen- juego que ya conocíamos.

VALORACIÓN: 83
Está clarísimo que este CD ha sido especialmente realizado para el mercado británico. El primer «Actua Soccer» fue un título que funcionó muy bien en las islas, y ahora Gremlin parece haber querido buscar aún más seguidores en su país con esta versión específica de la liga inglesa. Para el resto del mundo podemos decir que se trata de un buen simulador, que ofrece un sistema particular para el desarrollo de los partidos y que puede resultarle interesante a mucha gente, pero que de juego nuevo, lo que se dice de juego nuevo, tiene poco.

RANKING:
ISS Pro
FIFA 97
Actua Soccer

WING COMMANDER IV

Un simulador de película

Más de ocho millones de dólares ha costado rodar las secuencias cinematográficas que se incluyen en «Wing Commander IV», la esperada continuación de la saga que comenzó hace ya siete años.

La compañía Origin ha tirado la casa por la ventana en aras de crear una gran epopeya galáctica: mil páginas de guión, un elenco de actores estrella encabezados por Mark Hamill (el Luke de "La guerra de las Galaxias") y ocho semanas de rodaje en Hollywood bajo la dirección de Chris Roberts.

«Wing Commander IV» nos coloca de nuevo en la piel del Coronel Christopher Blair, héroe de la guerra librada contra los Kilrathi. Tras haber destruido el mundo natal de estos enormes felinos, comenzaba una nueva era de paz ya sin la amenaza de la peligrosa raza. Pero de repente las colonias exteriores deciden rebelarse contra la Federación y empiezan a realizar una serie de actos terroristas. El consejo de la Federación, alarmado, decide iniciar una investigación (que llevará a cabo Christopher Blair), y de cuyos resultados dependerá el inicio o no de una guerra de humanos contra humanos.

Así empieza la trama de «Wing Commander IV», un juego que presenta varias mejoras con respecto al anterior «Heart of the Tiger». La más importante de ellas es la enorme calidad de la imagen, que se ha filmado en película de 35 mm. en lugar de en vídeo. Además, el rodaje ha sido larguísimo, como lo demuestran los cuatro CD's de que consta el juego. También se ha mejorado el sonido adaptándolo al sistema dolby surround y se han optimizado las rutinas de gráficos.

Sin embargo, a pesar de este impresionante despliegue de medios técnicos y las mejoras introducidas, «Wing Commander IV» resulta demasiado parecido a su predecesor y adolece de los mismos defectos: su falta de jugabilidad real en las fases de simulación y el hecho de que la película no está traducida a nuestro idioma.

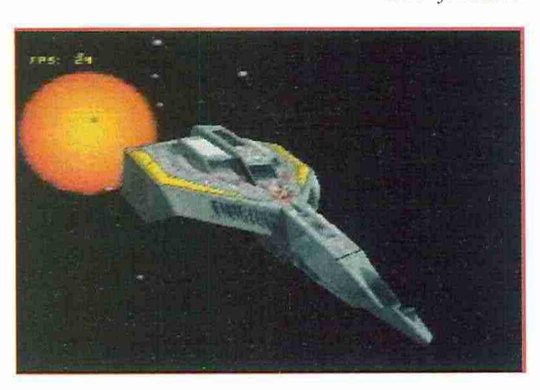
El verdadero interés del juego radica precisamente en la película (para quien la entienda) ya que las misiones, en las que nos ponemos a los mandos de un caza espacial, son tan repetitivas que al final resultan un mero trámite para pasar a la siguiente escena y poder ver la fabulosa interpretación de los actores. Sin duda, el simulador de combate espacial resulta muy pobre comparado con la fastuosa película y no empasta bien con la enorme calidad de ésta.

Resumiendo, «Wing Commander IV» es una experiencia audiovisual brillante y un mediocre arcade espacial que impresiona más a la hora de mirar que a la hora de jugar.

Rubén J. Navarro



La continuación de esta popular saga aterriza en PlayStation con un compacto que, más que a jugar, nos invita a ver una película.

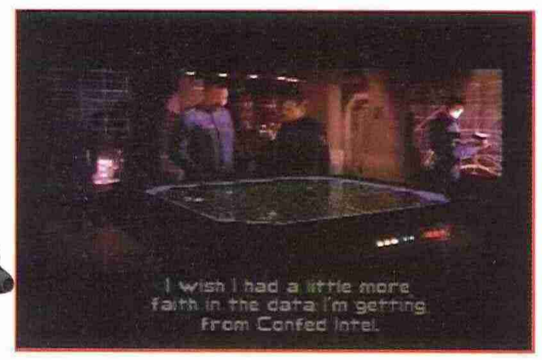


La película

Una cuidada ambientación, una densa trama en la que podremos intervenir y la excelente interpretación de los actores son las grandes cualidades de la parte filmada del juego. Una súper producción digna de Hollywood.



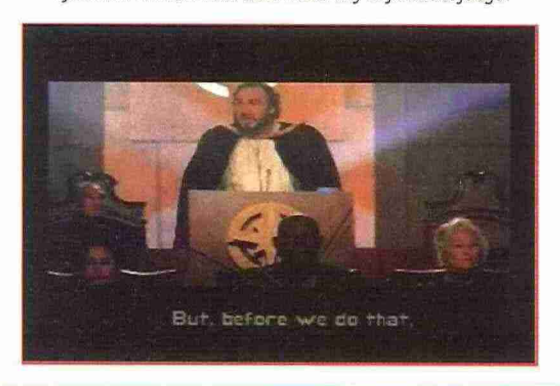
Las escenas renderizadas y las animaciones de las naves espaciales no desmerecen en nada de la calidad del resto de la película. Los efectos especiales rayan a una gran altura.

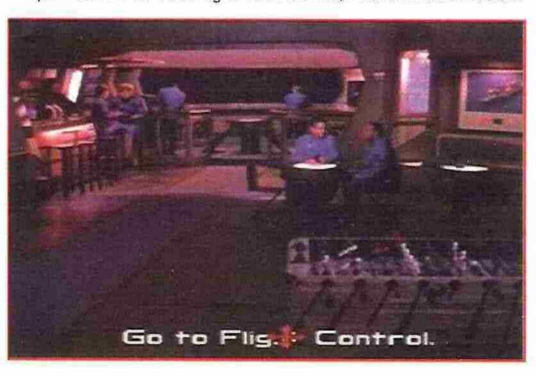


En ciertos momentos tendremos que tomar decisiones que afectarán al desarrollo de la historia y al final del juego.



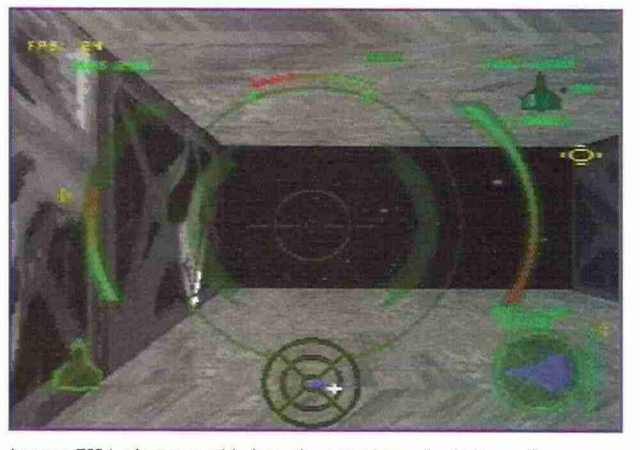
La mayoría de los actores que han intervenido en la saga aparecen en esta entrega: Nark Hamill, Malcom MacDowell...





El Simulador

La parte jugable corresponde -como es habitual-,a un simulador espacial.
La calidad de los gráficos ha mejorado con respecto a la anterior entrega, pero el desarrollo de los combates continúa resultando algo monótono.





La nave TCS Lexington será la base de operaciones desde la que llevaremos a cabo nuestras misiones especiales. En esta ocasión no estaremos solos y comandaremos una escuadrilla a la que podremos dar órdenes.

Para llevar a cabo las misiones dispondremos de diversos tipos de naves, como la "Hellcat" o la "Longbow". Nuestra elección, sin embargo, en nada afectará al aspecto de la cabina, que seguirá siendo el mismo en todos los casos.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura Interactiva
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Origin
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	70 misiones
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	4 CD Rom



Gráficos: 90
La parte de película es... eso, una película. Y muy buena. La calidad gráfica del simulador, aunque aceptable, no está a la altura del despliegue mostrado en las escenas cinematográficas.

Sonido: 88
El sistema dolby surround aplicado a la banda sonora, a los efectos de sonido y a los diálogos (en inglés) proporciona una ambientación "de película".

Jugabilidad: 75
El manejo de la nave de combate espacial es muy sencillo y no ofrece mayores complicaciones, pero el desarrollo de juego se limita prácticamente a ver las escenas de vídeo.

Diversión: 75
Escasa. La parte jugable resulta un poco sosa y la película, aunque tiene una pinta excelente, no está en castellano.

Valoración: 76
Las mejoras de este título con respecto a su predecesor sólo se han llevado a cabo sobre la película, mientras que el simulador sigue prácticamente igual. La enorme calidad de la primera y la pobreza del segundo dan la impresión de un pastiche donde sus componentes no pegan ni con cola.
El poder elegir entre distintas opciones dentro de las escenas de vídeo es interesante, pero tampoco mejora mucho la escasa jugabilidad del programa, cuyo máximo interés reside en ver la magnífica película (en V.O. con subtítulos en inglés).

Ranking:
Shockwave Assault
Wing Commander IV
Wing Commander III



LOST VIKINGS 2

TODOS para UNO

La divertida saga iniciada por Interplay va a proporcionar a los usuarios de Super Nintendo una ocasión de oro para seguir metiéndole cartuchos de estreno a su consola.

«The Lost Vikings II» sigue la pauta marcada por la primera parte, es decir, presenta un juego mezcla de habilidad y estrategia aderezado con simpatía, facilidad de control y originales gráficos. La idea es conseguir que los tres vikingos protagonistas puedan regresar a su casa sanos y salvos, los cuales han sido devorados por una máquina que los ha trasladado a una dimensión paralela.

Para conseguirlo necesitarán ir recuperando piezas de la máquina atravesando diferentes épocas históricas, por supuesto, repletas de peligros. En cada zona tropezarán con un personaje muy especial, ya sea una bruja o un científico loco que sólo se prestarán a abrirles la puerta dimensional si antes le han llevado determinados objetos dispersados por el mapeado.

Nuestra tarea se hace realmente complicada ya que debemos conducir a los tres vikingos y a un par de espontáneos que se unen en algunas fases, combinando sus diferentes habilidades. Ya sabéis: donde uno puede saltar el otro se conforma con mirar y donde uno para bolas de fuego con su escudo el otro puede matar al monstruo de turno...

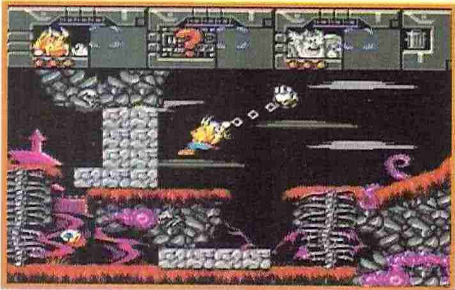
Perder a uno de los personajes durante la fase supone tener que repetir el nivel. Pero no os asustéis, porque se ha ajustado la dificultad de manera que en las primeras fases aprenderemos cómo utilizar cada habilidad para sortear los diferentes tipos de obstáculos.

Gran parte de la gracia de este juego está en esta creciente dificultad que a veces nos obligará a devanarnos el seso mientras buscamos el modo de hacer avanzar a nuestros amiguetes. Atascarse es fácil, pero desatascarse no es difícil.

«The Lost Vikings II» es, en definitiva, un juego que obliga a pensar sin hacerse tedioso y que ha sabido combinar sabiamente estrategia y arcade. Una gran segunda parte con más que suficientes novedades.

Sonia Herranz





Aquí tenéis uno de los mapeados más sencillos que veréis en el juego. En esta ocasión nuestros tres amigos han de encontrar varias llaves y acabar con unos cuantos enemigos para llegar hasta la bruja.



Trayendo a esta bruja los elementos de una pócima, nos pasará de nivel.

Combinando el salto de uno, la protección del otro y las armas del tercero conseguiremos llegar al final.

Para abrir las cerraduras es imprescindible tener la llave.

Este juego requerirá de nosotros habilidad y astucia a partes iguales, ofreciendo a cambio grandes dosis de diversión.





Hay algunos elementos y ciertos personajes que aparecen únicamente para dar información al jugador. Desgraciadamente sólo podremos elegir inglés, francés y alemán. Menos mal que no es demasiado importante.



La mayor novedad de este juego con respecto a su predecesor es que en algunas fases encontraremos a dos nuevos personajes, un dragón y un hombre lobo, a los que también tendremos que controlar para ir avanzando.





Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	ACCIÓN/ESTRATEGIA
Compañía:	VIRGIN
Programación:	INTERPLAY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 85
Correctos, aunque resultan un poco tristes y oscuros. Los personajes, por su parte, están muy bien animados.

SONIDO: 84
La música no gana excesivo protagonismo conformándose con acompañar.
Los efectos sonoros son muy simpaticones.

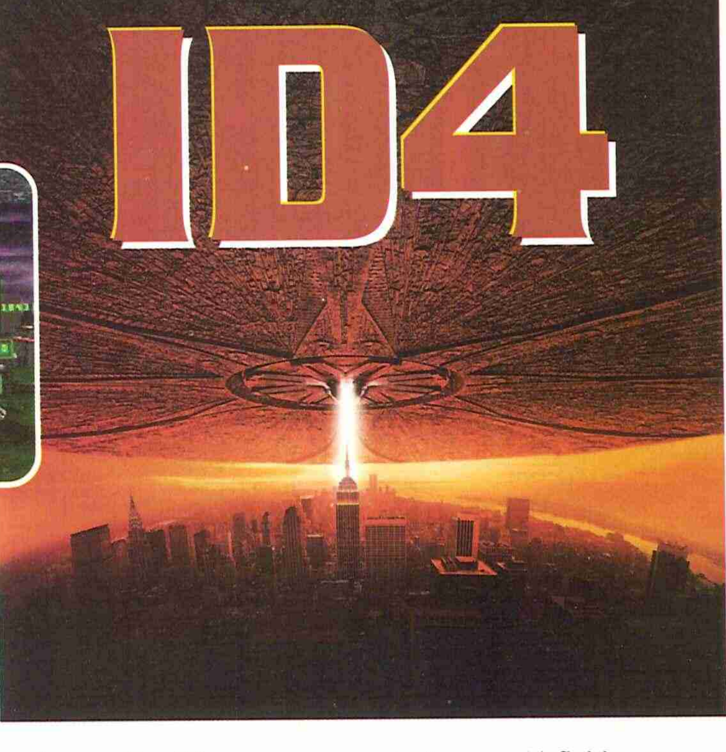
JUGABILIDAD: 86
El control y los cambios de personaje resultan muy sencillos, permitiendo que volquemos toda nuestra atención en las trampas de los niveles.

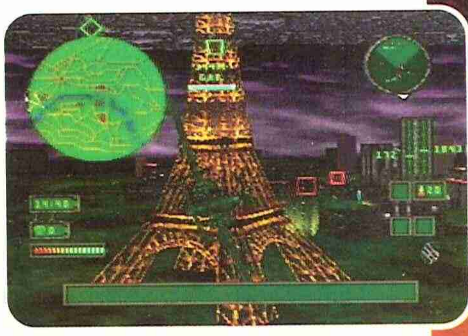
DIVERSIÓN: 87
La mayor gracia de este cartucho radica, evidentemente, en tener que ir cambiando el control de un personaje a otro. Una buena idea para añadirle alicientes a la fórmula de disparos y plataformas.

VALORACIÓN: 86
«The Lost Vikings II» es un juego ideal para divertirse usando el intelecto sin olvidarse de las habilidades propias de los plataformas.
Obviamente se trata de un título que requiere del jugador mucha más atención que un simple arcade, sin embargo se ha equilibrado tan correctamente la dificultad y se han añadido tantos alicientes en forma de trampas curiosas y personajes, que seguro que encanta a la mayoría de los propietarios de SN, tanto a los amantes de la acción como a quienes gustan de darle al coco.
Una novedad muy interesante para los tiempos que corren.

RANKING:
Lost Vikings 2
Lost Vikings

Marcianos de serie B





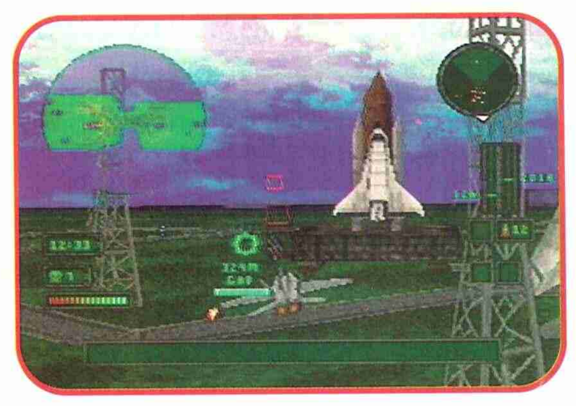
Una vez más se demuestra que una buena (¿buena?) licencia cinematográfica no implica un buen juego. «ID4» para PlayStation está basado en la famosa película "Independence Day" pero a la hora de jugar demuestra que sus virtudes son demasiado escasas frente a una serie de defectos altamente gravosos para el resultado final.

El tirón inicial de seguir un argumento tan efectista se diluye al comprobar que pilotar un avión (con una vista interior y varias exteriores) disparando a todo lo que se mueva con aspecto alienígena puede no resultar tan divertido como parece a priori.

Por otra parte, los aceptables gráficos que se presentan en pantalla contrastan con unos efectos de choque tan extraños que permiten que cuando nuestro avión colisione contra algún obstáculo no sólo no explote, sino que rebote como si fuera de goma. Algo increíble.

Un juego, en definitiva, muy simple que no está a la altura de lo que en estos momentos se le debe exigir a un arcade de vuelo.

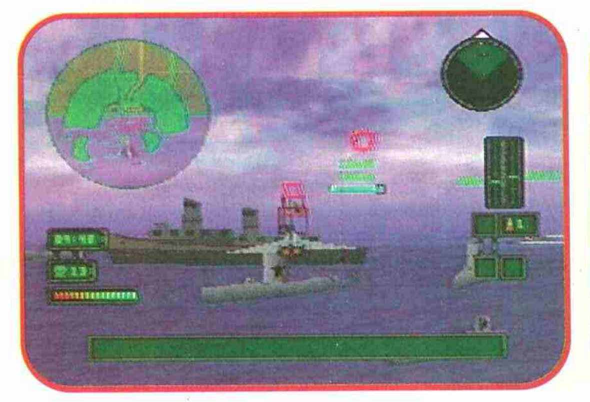




Este juego nos sitúa a los mandos de un avión ultra sónico y nos invita a destrozar cuanta nave alienígena salga a nuestro paso.



Su concepto mezcla de una manera un tanto ambigua el concepto de arcade y simulador. El resultado es un juego con escasa acción.







Bubble Bobble 2

El retorno de los dragones

Un nuevo clásico, esta vez de Taito, llega a nuestra PlayStation. Se trata de «Bubble Bobble 2», segunda parte del famoso juego que arrasó en su momento en las recreativas.

Los que jugaron a su predecesor encontrarán pocas novedades en esta secuela cuyo argumento y desarrollo son idénticos: víctimas de un conjuro, cuatro niños son convertidos en dragones -que escupen pompas en lugar de fuego- y trasladados a otro mundo donde tienen que eliminar a sus enemigos encerrándolos en burbujas y saltando sobre ellos.

La inclusión de dibujos de fondo en las pantallas y el enorme tamaño de algunos enemigos son mejoras apreciables que, no obstante, en poco alteran el desarrollo del juego.

Los que conozcáis la primera parte encontraréis en «Bubble Bobble 2» más de lo mismo y los que no, descubriréis un título divertido y adictivo pero que está algo desfasado.













The Raven Project

Un proyecto fallido



Gráficamente el juego resulta repetitivo y no alcanza la calidad de otros representantes del género. Lo más curioso, las escenas de vídeo.



Este título sigue la filosofía del excelente «Mechwarrior 2», si bien además de robots podemos pilotar naves espaciales.

«The Raven Project» sigue la estela dejada por «Krazy Ivan» y más recientemente por «Mechwarrior 2».

En él, nuestro objetivo es proteger una plataforma espacial con potencia suficiente como para transportar tropas hacia cualquier parte del sistema solar. Los Armids, la raza alienígena de turno, intentarán recuperarla para evitar que sea utilizada en su contra. La plataforma transporta en su interior numerosos vehículos de combate que iremos utilizando en las diferentes misiones a las que nos envíen: un caza, una nave con la que surcar el espacio y varios tipos de robots al estilo Mech.

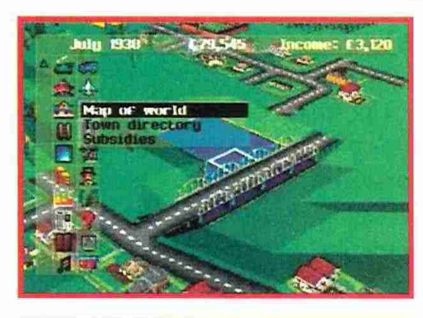
Las misiones son demasiado repetitivas, consistiendo casi siempre en escoltar a alguna nave o en cargarse radares mientras eliminas los múltiples enemigos que te acosan por todos los lados. Tampoco se aprecia mucha diferencia entre pilotar una de las naves o manejar a cualquiera de los robots, y los gráficos poligonales resultan pobres y monótonos.

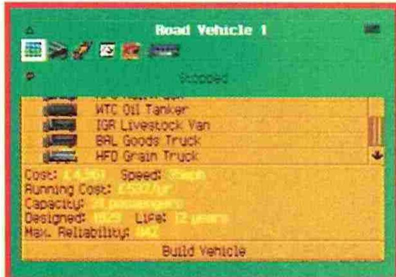
Un juego que no aporta nada nuevo al género a excepción de haber sido adornado con escenas interpretadas por actores reales (que hablan, cómo no, en inglés).



TRANSPORT TYCOON

Magnate del transporte





La idea de este juego resulta muy atractiva y de hecho en PC se trata de un programa muy interesante. La pena es que en su paso a la consola el control se he hecho muy complicado y puede llegar a resultar desesperante.

Estamos ante un juego de estrategia al estilo «Sim City» o «Theme Park» que tiene la peculiaridad de convertirnos en los amos del transporte.

Este juego ya fue un éxito en PC hace unos años, y no es de extrañar, ya que la idea de embarcarse en las construcción de carreteras, estaciones, puertos o aeropuertos mientras intentamos ganar dinero para comprar los últimos adelantos en trenes o construir autopistas resulta bastante atractiva.

El problema es que la manera de movernos por los menús en PlayStation resulta muy complicada y control de todo nuestro imperio se convierte en una tarea a veces desesperante, lo que se ve agrabado con el hecho de que algunas acciones tienen que hacerse en el pixel exacto.

De todos modos, los amantes de la estrategia industrial tienen en este CD un nuevo reto en el que probar sus habilidades. Y su paciencia.

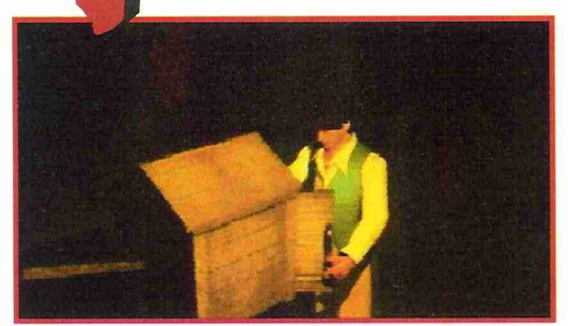






Torico

Remenber...





Las aventuras gráficas siguen presentándose con regularidad en Saturn. Esta vez es la propia Sega quien nos presenta un elaborado y misterioso argumento que ha encajado con maestría dentro de una realización técnica auténticamente de lujo.

El juego nos muestra todo un repertorio de personajes y objetos renderizados, un movimiento suave y preciso cuando manejamos al protagonista y una banda sonora digna de los mejores films. Y es que a este juego casi se le podría definir como una película interactiva, ya que sigue la línea marcada por el interesante «D» con la ventaja de que aquí la labor del protagonista está mucho más cercana a los juegos de aventuras tradicionales.

«Torico» narra la historia de un personaje marcado con un extraño tatuaje en su frente que despierta en un ciudad desconocida para él, con todos los recuerdos borrados de su mente. Si quiere recuperar su memoria y salvar su vida deberá hallar un enigmático lugar conocido como la Ciudad de las Lunas y resolver todo este complicado misterio. Para ello, el jugador deberá conducirle por la extensa y laberíntica ciudad, intentando encontrar pistas y hablando con todos los personajes que puedan proporcionarle información. Una apasionante película de misterio en la que el jugador deberá hacer gala de sus dotes como investigador.

Lo malo de todo esto es que, por desgracia, los personajes no hablan en castellano, lo que se complica aún más con el hecho de que los textos no aparecen en pantalla. Por esta razón esta sensacional aventura queda exclusivamente destinada a quienes sepan inglés. O a quienes quieran practicarlo, que también podría ser.





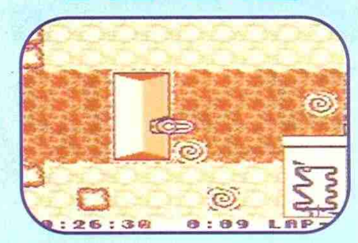




Realmente no sabemos cómo puntuar esta genial película interactiva. Si estuviera doblada al castellano tendría más de un 90, pero al estar en inglés... Si para ti el idioma no es problema, hazte con ella.



WAVE RACE

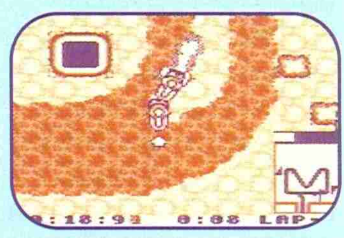


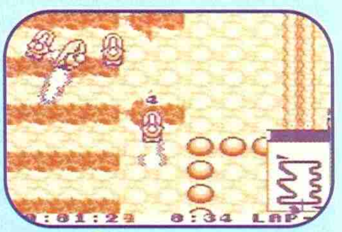
¡Hola, nueva ola!

«Wave Race» es un juego por todos conocido gracias a su fantástica versión para Nintendo 64. En él podemos correr a lomos de velocísimas motos acuáticas y competir en campeonatos nacionales o mundiales de esta divertida modalidad deportiva.

La versión de GameBoy, sin embargo, es muy floja tanto en su aspecto gráfico como en su pobre jugabilidad, a pesar de los 16 circuitos y las dos modalidades de juego que posee, normal y Slalom.

Poco se diferencia de un juego de carreras normal y si nos dijeran que son coches los que compiten en lugar de motos acuáticas no notaríamos el cambio en nada. El único aliciente es el hecho de poder competir contra otros tres jugadores conectados.









LAS NUEVAS PELÍCULAS EN VÍDEO DE LA SERIE DE MÁS ÉXITO

PELÍCULAS INÉDITAS EN TELEVISIÓN



AV060

DRAGON BALL 15
"FUSIÓN"
A LA VENTA A PARTIR DEL 22 DE ABRIL
P.V.P. Recomendado 1.995.-



AV061

DRAGON BALL 16
"ATAQUE DEL DRAGÓN"
A LA VENTA A PARTIR DEL 20 DE MAYO
P.V.P. Recomendado 1.995.-



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es







Desventuras de un gato estrellado







Tras sus éxitos en SN y MD, Bubsy, el felino insignia de Acclaim, da el salto a los 32 bits y a las 3D.

Esta tercera parte de la saga inaugurada por «Bubsy the Bopcat» y continuada en «Lost in the Amazatorium» sin duda decepcionará a los múltiples seguidores del simpático gato, pues el paso a un entorno poligonal y a la renderización no han beneficiado en absoluto a esta secuela que ha perdido la enorme jugabilidad y el indudable gracejo de los que hicieron gala sus antecesores.

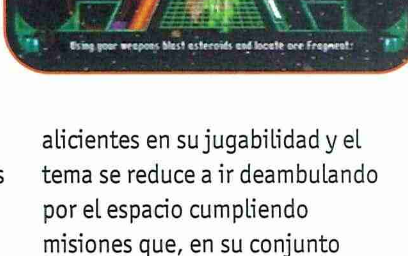
El juego sigue manteniendo la estructura de plataformas que tanta diversión aportó en su día, pero que en este caso pierde todo su aliciente debido a la lentitud de movimientos del protagonista y a la dificultad de girar el extra cuadriculado entorno tridimensional. Además, se ha eliminado la opción de dos jugadores simultáneos que tanto gustó en «Lost in the Amazatorium». Desde luego, este no era el juego que todos esperábamos y más le hubiera valido a Bubsy quedarse en los 16 bits donde era una auténtica estrella.



DARKLIGHT CONFLICT



Navegando por el cosmos



Continuando con su línea de juegos ambientados en el espacio, Electronics Arts presenta un arcade con tintes de simulador de vuelo en el que dos razas estelares se enfrentan por el dominio de la galaxia. A diferencia de lo que ocurre en «Wing Commander IV» -juego similar a éste que también comentamos en este número- en «Darklight Conflict» la compañía americana se han centrado básicamente en el componente arcade del juego y en su transcurso no aparece ninguna escena de vídeo digitalizado. Esto no quiere decir, sin embargo, que los aspectos gráficos de este CD se hayan descuidado, pues de hecho detalles como los brillantes juegos de luz, las vistosas explosiones o el suavísimo movimiento de las naves -así como la cuidada banda sonora- son posiblemente sus mayores atractivos.

El problema es que «Darklight Conflict» no aporta los suficientes alicientes en su jugabilidad y el tema se reduce a ir deambulando por el espacio cumpliendo misiones que, en su conjunto resultan algo aburridas.

Para mentes reposadas que gusten de vagar por el cosmos, aunque por lo menos se agradece que los textos estén en castellano.











¡Vive la emoción
del Gran Premio de España de
Fórmula 1
con PCmanía!

La revista con la información más actual y práctica para los entusiastas del PC. Y además, todos los meses, suplemento Rendermanía: el coleccionable sobre la imagen sintética.

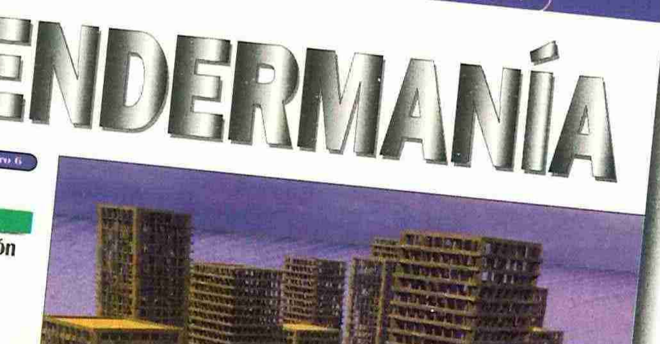
En el CD-ROM, 41° Gran Premio Marlboro de España de Fórmula 1, una aplicación con toda la información del Campeonato Mundial de Velocidad, los trazados del Circuit de Catalunya, la historia del Gran Premio de España y todos los secretos de los pilotos, motores, escuderías...





Y además, Padre 96 para Windows, el programa oficial para hacer la Declaración de la Renta, demos jugables de Yoda Stories y Outlaws, nuevos niveles shareware –Duke Nukem 3D, Red Alert, Warcraft 2 y Quake–, y la versión try-out de Micrograf Graphics Suite 2.'

PCmanía + Rendermanía + 2 CD-ROMS



Ya a la venta en tu quiosco por sólo

995 *Ptas.*



Listas de éxitos

Game Boy



Hay pocas cosas reseñables en las lista de éxitos de Game Boy. La escasez de novedades es la nota predominante de estos meses, habrá que conformarse con los de siempre.

1 (R) - Lucky Luke
2 (R) - Donkey Kong Land 2
3 (R) - King of Fighters 95
4 (R) - Tetris Attack
5 (R) - Toshinden

8 bits

Nintendo 64



*Estrenamos la lista de éxitos para N64 con un líder de excepción: el genial **Mario 64**. Los que van detrás no se quedan cortos en calidad, fijaos: **Turok, ISS 64...***

1 (N) - Super Mario 64
2 (N) - ISS 64
3 (N) - Turok
4 (N) - Wave Race
5 (N) - Pilot Wings 64

64 bits

Super Nintendo



***The Lost Vikings** vuelven con renovadas energías para intentar poner en serios aprietos a los arcades de lucha.*

1 (R) - Terranigma
2 (R) - Donkey Kong Country 3
3 (4) - Ultimate MK 3
4 (3) - Street Fighter Alpha 2
5 (N) - The Lost Vikings 2
6 (7) - Tintín en el Templo del Sol
7 (8) - ISS Deluxe
8 (6) - DBZ Hyper Dimensions
9 (5) - Kirby's Fun Pack
10 (9) - FIFA 97

Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (3) - ISS Deluxe
3 (2) - Ultimate MK 3
4 (R) - Micromachines Military
5 (R) - FIFA 97
6 (R) - Tintín en el Tíbet
7 (R) - Virtua Fighter 2
8 (R) - Donald in Maui Mallard
9 (R) - NBA Live 97
10 (R) - Toy Story

16 bits

Sega Saturn

1 (N) - Fighters MegaMix
2 (1) - Tomb Raider
3 (2) - Manx TT
4 (3) - Virtua Cop 2
5 (4) - World Wide Soccer
6 (7) - NiGTHS
7 (5) - Dark Savior
8 (N) - FIFA 97
9 (8) - Bomberman
10 (N) - Pandemonium
11 (9) - Fighting Vipers
12 (R) - Jungla de Cristal
13 (11) - Bug Too!
14 (10) - NBA Live 97
15 (14) - Sega Rally

PlayStation



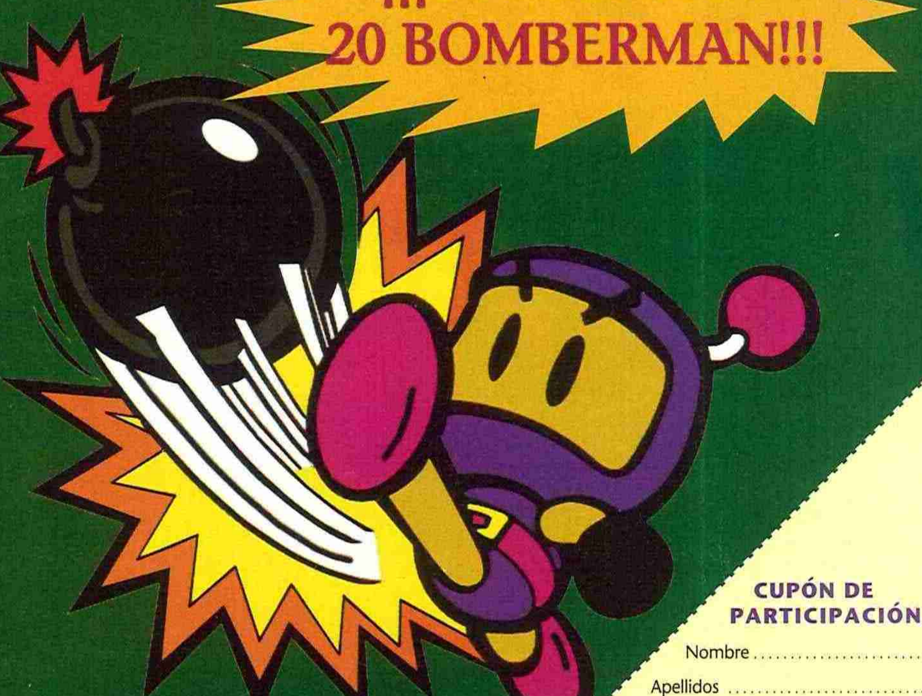
1 (R) - Soul Blade
2 (3) - Porsche Challenge
3 (5) - ISS Pro
4 (3) - Tomb Raider
5 (3) - Tekken 2
6 (N) - Rage Racer
7 (6) - F-1
8 (N) - Vandal Heart
9 (7) - Jungla de Cristal
10 (8) - Rebel Assault 2
11 (12) - Exhumed
12 (9) - Total NBA 97
13 (14) - Little Big Adventures
14 (10) - Destruction Derby 2
15 (11) - FIFA 97

32 bits





Te proponemos un concurso explosivo. Queremos saber cuánto sabes de nuestros dinamiteros amigos. Averigua las respuestas correctas a las preguntas que formulamos a continuación y entrarás en el sorteo de 20 juegos «Bomberman» para Sega Saturn.



PREGUNTAS

1. ¿Hasta cuántos participantes pueden jugar simultáneamente?
a) 10. *b)* 30. *c)* 2.

2. ¿Cuál es el objetivo del juego?
a) Llevar a todos los bomberman a su guarida.
b) Colocar bombas para que al estallar arrasen a los enemigos.
c) Recorrer el circuito en el menor tiempo.

3. ¿Cuántos personajes distintos hay en el juego?
a) 5. *b)* 20. *c)* 10.

BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (son válidas las fotocopias), con las respuestas correctas.

2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **VEINTE**, que serán ganadoras de un juego de "Bomberman" para consola Sega Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **26 de mayo al 26 de junio de 1997.**

4. La elección de los ganadores se realizará el dia **2 de julio de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S. A.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
Apellidos ....
....
....
Calle ....
....
Localidad ....
Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1) _______, 2) _______, 3) _______

Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso BOMBERMAN».

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Coches, basket y lucha

Hola Yen, tengo una Mega Drive y una PlayStation y también tengo algunas dudillas que espero que me resuelvas:

1- ¿Tiene fecha de salida «V Rally»? ¿Merece la pena comprarlo teniendo «F1»?

Esta misma mañana he estado hablando con mis amigos de Infogrames y me han dicho que puede que se retrase hasta Julio. Y sí, merece la pena. Ten en cuenta que esto son rallys y no Fórmula 1 con lo cual el planteamiento, la estética y estilo de conducción es radicalmente distinto.

2- Buscando realismo, sencillez y diversión, ¿«Total NBA 97» o «NBA Live 97»?

Personalmente me resulta más sencillo «Total NBA», pero tengo que reconocer que el más realista es «NBA Live 97».

3- ¿Qué tiene «Soul Blade» que no tenga «Tekken 2»?

Personajes mucho mejor animados, de formas menos poligonales y mucho más dinámicos. Es más impresionante gráficamente, tiene un modo de juego tipo aventura muy interesante, ataques y golpes más fluidos... Es como «Tekken 2» pero a lo bestia. Lo único que le falta es tener la elevada cifra de luchadores de «Tekken 2».

Un desconocido de Algeciras.

Preocupado por el 64DD

¿Qué tal estás, Yen? Soy un Nintendomaníaco con algunas dudas que espero que me respondas:

1- ¿«Zelda 64» y «Mother 3» necesitarán el 64DD para poder jugar o bastará con tener el cartucho sin el disco magnético?

«Mother 3», que por cierto se llamará "Earthbound 64", sólo estará disponible para 64DD. Por su parte, «Zelda 64» estará seguro en cartucho, lo que no está claro es si necesitará simultáneamente un disco o el disco será un complemento añadido al cartucho y no imprescindible.

2- ¿Será imprescindible una tarjeta de memoria para estos juegos o salvarán solos?

Todos los juegos de disco grabarán en el disco. Si son en cartucho dependerán de si llevan pila (como «Mario 64»).

3- ¿Cuánto costará el 64DD? En esta sección habéis dicho que costará 30.00 pts y en otro número pusisteis que costará entre 100 y 140 dólares, entre 12 y 18.00 pts.

Inicialmente se habló de un precio similar al de la consola, lo que situaba al aparto sobre las 30.000 pts. De eso hace mucho tiempo. En USA se va a vender sobre los 100 dólares, lo que serían unas 14.000 pts. Por supuesto, aquí será algo más con lo que se puede poner en unas 20.000 pts. Todo ello, por supuesto, son precios aproximados.

Mario 64 desde Nintendolandia.

EL CORCHO



Interesado por SegaSaturn

Hola Yen, soy poseedor de una Mega Drive y futuro poseedor de una consola de nueva generación.

1- Si me comprara una Saturn, ¿me defraudaría? ¿Saturn es una buena consola?

No te iba a defraudar en absoluto porque es una muy buena consola que tiene muy buenos juegos (aunque últimamente la mayoría los está haciendo la propia Sega).

Con ella podrás disfrutar como con la que más.

2- A esta alturas, ¿te comprarías una 32 bits o una Nintendo 64?

No es cuestión de "alturas" es cuestión de gustos y capacidades. Deberías valorar el estilo de los juegos y su calidad media para decidirte por un soporte en concreto. Además, también está el tema de los precios.

3- Dime los mejores juegos para Saturn en fútbol, lucha, velocidad y acción.

«World Wide Soccer», «Fighters Megamix», «Sega Rally» y «Tomb Raider». Estos son juegos obligados para cualquier propietario de Saturn.

4- ¿Es imprescindible tener al menos una Memory Card?

En el caso de Saturn no es necesario ya que las partidas se salvan en una pila incorporada en la propia consola. Eso que te ahorras.

Roberto Puche Blanco (Valencia)

Vocación de entrenador de fútbol

¿Qué tal, Yen? Me llamo Gabriel y tengo una NES y una PlayStation además de unas dudas:

1- ¿El «Player Manager» tiene las ligas de 2ª o 2ªB o de otros paises?

La idea del juego es que te ocupes de un equipo español y le hagas ascender en todas las categorías hasta llegar a primera división.

2- ¿Y el FIFA Manager? ¿Cuándo saldrá?

Es más o menos lo mismo pero sin liga española. Por el momento sólo va a salir para PC y no está confirmado que vaya a salir para PlayStation.

3- ¿Es malo dejar los juegos y las Memory Card puestos cuando no estás jugando?

No, si tienes la consola apagada.

Gabriel García Soto (Murcia).

Dragon Ball en PSX

Hola Yen, soy un adicto a las consolas y quisiera que me respondieras a estas preguntas:

1- Cuando hicieron «Dragon Ball The Legend» para Saturn también dijeron que lo harían para PlayStation, ¿ha sido creado? ¿Vendrá a España?

Sí, se programaron las dos versiones, pero al ser un juego tan "rarito" Konami no tiene demasiado interés en ponerlo a la venta.

2- El juego «Dragon Ball GT» para PlayStation, ¿Qué estilo de lucha tendrá?

Básicamente será un uno contra uno tridimensional con muchos giros, rotaciones y cambios de cámara. De todos modos, hasta que no lo juegue no te podré contestar más concretamente.

3- ¿Tiene PlayStation algún juego de pistola que no sea «Jungla de Cristal»?

Sí, tienes «Crypt Killer», «Area 51» y muy pronto «Time Crisis».

4- ¿Para cuándo «Tekken 3»?

Aunque no se ha dado una fecha definitiva supongo que será para después del verano, hacia septiembre.

José Trilla Gómez (Gerona)



Los mejores para PSX

Hola Yen, me llamo Antonio y me gustaría hacerte unas preguntas:

1- ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para PlayStation?

Para mí, «International Superstar Soccer Pro», la maravilla de Konami a la que sólo le falta tener ligas nacionales.

2- ¿Cuándo estará a la venta el V Rally»?

Iba a estarlo en Junio, pero parece que no estará hasta Julio.

3- ¿Qué juego me aconsejas: «Jungla de Cristal: La trilogía» o «Resident Evil»?

Me lo pones realmente difícil. Los dos son grandísimos juegos: «Jungla de Cristal» es más variado y largo, aunque si te gusta más la aventura y las ambientaciones sobrecogedoras tu juego es «Resident Evil». El primero es más de habilidad y el segundo más de inteligencia.

4- Si se pone el Memory Card ¿sólo puede jugar un jugador a menos que se use el multitap?

Las dos ranuras para las tarjetas de memoria están sobre la entrada de los pads y son totalmente independientes. Pueden jugar dos jugadores y tener conectadas dos tarjetas a la vez sin ningún problema.

5- Según tu criterio cuales son los 10 mejores juegos para PlayStation?

«Tomb Raider», «Jungla de Cristal», «F-1», «Resident Evil», «Soul Blade», «ISS Pro», «Total NBA 97», «Tekken 2», «Wipeout 2097», «Crash Bandicoot», sin ningún orden.

Antonio

A toda velocidad

Saludos Yen, me llamo José Antonio y me gustaría conocer algunas respuestas:

1- ¿Cuándo saldrá un juego de motos realmente bueno (estilo «Manx TT») para PlayStation?

En septiembre saldrá «Moto Racer», un juego de Electronic Arts en el que encontrarás tanto motos de velocidad como de cross. Impresionante de verdad.

2- ¿Cuáles son para ti los mejores juegos de conducción en PlayStation, en tu orden de preferencias?

«F-1», «V-Rally», «Wipeout 2097», «Porsche Challenge», «Destruction Derby 2». Eso sí, depende de la temporada, prefiero uno u otro.

José Antonio Linares (Almería)

Las intros valen dinero

Tengo algunas dudas sobre mi recién estrenada Nintendo 64.

1- En el juego «Mario 64» a veces Mario parece como si se metiera en las paredes, ¿a qué es debido?

Los objetos que aparecen en el juego no son macizos, sino huecos y están hechos a base de planos. Cuando te mueves deprisa hay veces en que la "cámara" traspasa un plano y se mete dentro del objeto, pero cuando la consola detecta este error se sale. Son pequeños problemas de programación que se dan en casi todos los juegos tridimensionales.

Las más avanzadas técnicas de programación están consiguiendo que los objetos sean macizos, con lo que se evitará este problema.

2- La presentación de los juegos, en especial la de «Shadows of Empire» son, en comparación con las de PlayStation, muchísimo peores. ¿Puede ser debido a los 600 megas del CD frente a los 256 del cartucho? En caso de ser así, ¿por qué no se usa todo lo que sobra del cartucho para hacer una ultra presentación?

Como casi siempre, estamos hablando de un problema de dinero. Las intros, lógicamente,



ocupan memoria, pero digamos que la memoria que ocupan en un CD es muchísimo más barata que la que ocupan en un cartucho. Los cartuchos de N64 pueden albergar hasta 300 megas, pero eso no quiere decir que todos los cartuchos lleven esa cantidad. Cada mega vale una pasta, y cuantos más megas ocupe un juego, más caro sale producirlo. En el CD, sin embargo, te cuesta casi lo mismo que el disco vaya repleto de información o que no. Y por el mismo precio, los programadores prefieren rellenar el disco con intros espectaculares.

3- ¿Qué es mejor el cable euroconector o el cable Audio/Video?

En calidad de imagen son casi iguales, pero el cable Audio/Video te permite escuchar el sonido por una cadena de música.

Pedro Santiago Nieto (Madrid)

Dos maravillas

¡Hola hobbymaníacos, saludos a todos! Yen, tengo una Saturn y quisiera que me resolvieras unas dudas:

1- Ya sé que son dos géneros completamente distintos pero viendo que sus precios están por los suelos... ¿«Sega Rally» o «World Wide Soccer»?

Chico, qué cosas me preguntas. No tiene nada que ver un juego con otro. Todo depende de tus preferencias, pero los dos son auténticos juegazos y elijas el que elijas, te va a encantar.

2- ¿Tiene «World Wide Soccer» comentarista?

Sí, pero no habla en cristiano.

3- Del mismo juego, me han dicho que tiene una intro impresionante, ¿es cierto? ¿cuánto dura?

Sí, es cierto, tiene una de las mejores y más realistas intros que he visto nunca. No sé exactamente cuánto dura, pero debe rondar los dos minutos y medio o tres.

OCHI (Málaga)

Mando analógico

Hola Yen, soy Pablo, tengo una PlayStation y unas preguntas:

1- ¿Cómo funciona el mando analógico?

La cruceta direccional del mando de tu PSX tiene, como sabes, cuatro botones. Estos botones son digitales, es decir, que tienen dos posiciones: pulsado o no pulsado. El mando analógico, sin embargo, tiene más posiciones, de manera que detecta la intensidad con la que estás moviendo el stick. Por ejemplo, en «Mario64», si mueves el stick un poquito, avanzas despacio, pero a medida que lo vas moviendo hacia el final, Mario va corriendo cada vez más deprisa.

Para tu información y regocijo te diré que Sony tiene previsto poner en breve a la venta un pad muy similar al pad normal, pero que tiene dos pequeños sticks analógicos.

2- ¿Los juegos de PlayStation están preparados para este control?

No todos, aunque cada vez hay más. Esto no supone ningún problema ya que un pad analógico también funciona con un juego que no contemple esta opción, aunque lo hará como uno normal.

3- ¿Qué inconvenientes tienen?

Ninguno, todo son ventajas ya que permiten un control más exacto de los juegos. Tampoco tienen un precio exageradamente más alto.

4- ¿Podría jugar mejor a «Tomb Raider» y «Final Doom»?

Con «Tomb Raider» podrías jugar, pero no notarías la diferencia, ya que el juego no está preparado. «Final Doom» sí está preparado, de hecho ya puedes jugar con el ratón de Sony, que también es analógico.

Pablo de Valencia.



Sacarle todo el partido

Hola Yen, amigo consolero. Me llamo Alex, tengo 16 años y desde los 12 sigo vuestra revista. Tengo una Super NES y unas preguntas para que aclares mis dudas:

1- ¿Qué consola de nueva generación me aconsejas que me compre, la PlayStation o espero a ver que éxito tiene la Nintendo64?

Te aconsejo que te leas más detenidamente esta sección, pues comprobarás que nunca recomiendo ninguna consola en concreto. Todas son buenas.

2- Mucha gente dice que «Mario 64» es muy poligonal y casi no tiene texturas, pero ¿Nintendo 64 puede producir texturas tan perfectas como «Tekken 2» de PlayStation?

Para hacer Mario no se recurrió a las texturas y sólo se aprovechó un 60% de la capacidad de la consola. La máquina puede hacer texturas como las de «Tekken 2» y mucho mejores, tranquilo. De todos modos, yo no estoy de acuerdo con eso de que «Mario 64» sea demasiado poligonal.

3- Después de ver el «FIFA 64» se parece muchísimo a cualquier «FIFA» de Saturn o PlayStation, ¿eso por qué es? ¿Nintendo 64 no puede hacer gráficos y movimientos mejores que las 32 bits?

La consola sí puede, pero a lo mejor Electronic Arts no estaba por la labor. Si ves «ISS 64» descubrirás hasta dónde pueden llegar los gráficos y las animaciones de un juego de fútbol para N64.

4- Hay juegos de N64 que no superan a los de 32 bits. Si esta máquina dobla en potencia y triplica en velocidad a las 32 bits ¿por qué algunos de sus juegos son mucho peores?

Porque la potencia de la máquina no lo es todo. Si los programadores no hacen un buen trabajo da igual la potencia de la máquina. Hay juegos de 16 bits mejores que muchos de 32 bits, eso no quiere decir que la máquina sea mala sino que el juego es malo.

Alex (Barcelona)

Más dudas sobre el famoso DD64

Hello, Yen. Me quedé flipado con la Nintendo 64. Tengo unas dudas sobre esta consola.

1- ¿Para qué saldrán más juegos, para 64DD o para cartucho?

En principio para cartucho, pero eso es algo que es imposible saber ahora mismo, fundamentalmente porque va a depender del éxito del 64DD y de la consola.

2- Los juegos que salgan para 64DD, ¿saldrán también para cartucho?

No, pero lo que sí puede ocurrir es que salgan juegos que sean para cartucho y disco a la vez, es decir, que precisen ambos soportes o que el disco sea un complemento del tipo más mapeados, más coches o más personajes.

3- ¿Tendré que acabar comprando el 64DD porque no saquen juegos para cartuchos? Si es así, ¿será dentro de mucho?

No lo creo, pero como te he dicho antes es demasiado pronto para saberlo. De todos modos el 64DD no saldrá en Japón hasta estas Navidades y como poco no estará en Europa hasta las Navidades del 98, así que fíjate si hay tiempo para que pasen cosas. No te obsesiones con el tema.

4- ¿Para qué sirve el cable RF? ¿Puedo jugar a la N64 sin cable RF?

Sirve para conectar al consola a la televisión por la conexión de antena. Si tu TV tiene euroconector o entradas Audio/Video no necesitas el cable RF.

Jorge Diez Pico (La Coruña)

EL CORCHO



Mirando al pasado

Hola Yen, ¿no te importa que te haga unas preguntitas, verdad?

1- Las consolas como Jaguar y 3DO, ¿por qué fracasaron? ¿lo hicieron sólo en España? Brevemente, ¿qué características tenían? ¿Eran similares a PSX o Saturn?

Creo que fracasaron por dos motivos. En primer lugar por una cuestión de marketing y en segundo lugar porque no eran unas máquinas que ofrecieran nada realmente nuevo. 3DO lo quisieron vender como si fuera un electrodoméstico y Atari creo que quiso hacerse un hueco antes de que salieran Saturn y PlayStation, pero en mi opinión realmente no confiaban en su producto.

Fracasaron en todo el mundo. Pueden tener un grupo de usuarios más o menos grande pero ya no se desarrolla nada para ellas.

Sus características eran similares a las de Saturn y PlayStation, pero no lo bastante similares: tenían pocos juegos de auténtica calidad. En realidad nunca llegaron a sorprender como lo han echo Saturn, PlayStation o N64.

2- ¿Qué significa eso del anti-aliasing de Nintendo 64?

Corrige las imperfecciones en el borde de los polígonos evitando que aparezcan dentados.

3- ¿Con cuál te quedarías con «Need For Speed 2» o con «Porsche Challenge»?

Con «Porsche Challenge», aunque «Need for Speed 2» ofrece una ocasión única para jugar con los coches más veloces del mundo en un estilo de simulación muy completo, aunque de menor calidad gráfica.

4- ¿«F1» de Psygnosis o «Human Grand Prix»? (Sí, ya sé que son de consolas distintas)

«F-1» de Psygnosis.

5- ¿Saldrá en España el «F1» de PC»?

Sí, pero se juega mejor al de PlayStation.

David (Valencia)

Un buen aficionado a los juegos de Rol

Hola Yen, me llamo Alfredo y estoy dudando en comprarme una N64 o una PlayStation. Bueno, espero que me respondas a estas preguntas a ver si me decido.

1- He leído que «Vandal Hearts» será similar a «Shinig Force II», ¿tendrá también el mismo planteamiento a la hora de luchar? ¿Está traducido?

Donde más se parece es en estilo de lucha, casi como si se tratara de un "wargame" de tablero en el que debemos mover a nuestros personajes con estrategia. Por supuesto es mucho más bonito, pero desgraciadamente estará en inglés, francés y alemán.

2- ¿Qué juegos de rol habrá en N64 aparte del «Zelda 64»? ¿Cuándo saldrán? ¿Cuáles estarán traducidos?

No te puedo asegurar cuales de todos los RPG de los que se habla acabarán saliendo en nuestro país. Por supuesto no puedo decir cuándo y mucho menos todavía, saber si estarán traducidos.

3- ¿Para cuándo «Final Phantasy VII»? ¿estará traducido?

Espero que llegue antes de las Navidades, pero no hay nada seguro. Tampoco sé si lo traducirán.

4- ¿Cuándo saldrá «Magic: The Gathering»?

New Software Center tiene previsto el lanzamiento para Julio, pero no descartes la posibilidad de que se vuelva a retrasar. Si se retrasa ya no creo que aparezca hasta septiembre.

Alfredo Lage Lacasa (Barcelona)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

Space Jam

PLAYSTATION

- Nuevas opciones:

Este truco es para aquellos que nunca se conforman con lo que se les da y piden más y más. Vale ya de pedir y tomad nota: en el menú de opciones pon el cursor en "Game Options" mientras que pulsas L1 + L2 + R1 + R2 y pulsas X.

Verás qué diferente te parece todo.



Black Dawn

PLAYSTATION

- Dos jugadores:

Para acceder a esta opción y compartir la diversión que ofrece este juego con algún amigo, sólo tienes que acceder a la pantalla del menú principal y pulsar SELECT + R2 en ambos pads. Si escuchas un sonido entra en el menú de opciones, vuelve al principal y observa cómo ha aparecido la nueva opción.

- Más trucos:

Entra en esta nueva opción y pausa el juego. Pulsa SELECT, L2, SELECT, R2 y utiliza la combinación que mejor te convenga.

Máximo escudo y gasolina: TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO.

Armas: L1, L2, R1, R2.

Misión completa: TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.

Llamada a Wingman: CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO.

Alien Trilogy

SEGA SATURN

- Códigos:

Todos estos passwords que ahora te ofrecemos pueden salvarte de una mala situación o, directamente, hacer que la evites. Entra en la pantalla de passwords y elige.

Invencibilidad: FVNKYG1BB0N

¡Todas las armas!: F1SH1NGFORGVNS

Selección de nivel: FLYTO, segido del número del nivel en el que quieres comenzar. Por ejemplo, introduce FLYTO20 para empezar en el nivel 20.

Escudo ilimitado: F1LLMYPOCK1TS

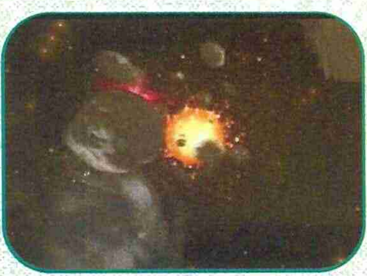
Contra: Legacy of War

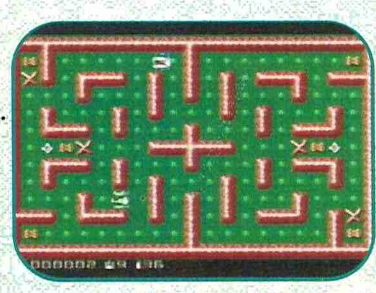
PLAYSTATION

- Todos los trucos:

Este es uno de esos momentos que todos los poseedores de un juego desearían que llegara: ver todos los trucos al mismo tiempo. No te creas que son inútiles, a más de uno seguro que le dejan con la boca abierta. Todos se introducen en la pantalla del menú principal y sus resultados son variados. ¡No te los pierdas!







Armas: Pulsa L2, R2, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA.

Continuaciones infinitas: Pulsa L2, R1 L1, R1, IZQ., DCHA., DCHA., IZQ. (aunque veas que tus continuaciones bajan no te preocupes).

Elegir el nivel: L2, R1, L1, R2, IZQ. DCHA., CIRCULO, CUADRADO, R2, L2.

Sound Test: R2, R1, L1, L2, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ.

Puntos de vida: L2, R1, L1, R2, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.

Escenas de vídeo: L2, L1, R1, R2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA.

Bamboo: R2, R1, DCHA., IZQ., L1, L2 (casi, casi, el juego de toda la vida)

Gyruss: L2, L1, IZQ., DCHA., R1, R2 (otro juejo).

Command & Conquer

SEGA SATURN

- Códigos de nivel:

KQCEKGJ3Y - Misión 2
PBLUZWLBO - Misión 3
OYOWJONHB - Misión 4 (Oeste)
GOO2YMNQ9 - Germany
SUP87ACBD - Misión 6
4065003BV - Slovakia
61TX7R081 - Hungary
400WESTV6 - Romania





- Armas de destrucción:

Ion Cannon: Mientras estés jugando pulsa A, B, C, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, B.

Air Strike: Mientras estés jugando pulsa A, B, C, Left, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, C.

Nuclear Bomb: Mientras estés jugando pulsa A, B, C, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, A.

Pandemonium!

PLAYSTATION

- Super password:

Este password, auque parece normalito, es para tenerlo muy en cuenta. Con él podrás abrir todos los niveles del juego.

ALMABHOL

Spot goes to Hollywood

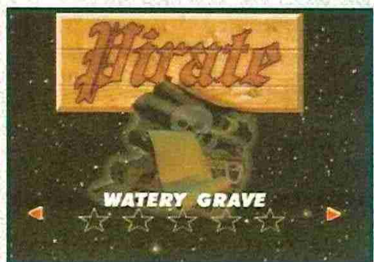
SEGA SATURN

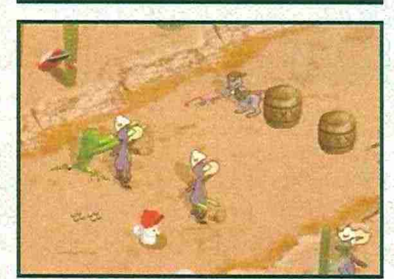
- Elección de nivel:

Este juego puede resultar complicado, pero aquí estamos nosotros para solucionaros la papeleta.

En la pantalla de Start/Options pulsa: Z, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., Z, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, Z. Aparecerá una nueva opción (Cool) que debes iluminar y pulsar A. Ahora pulsa también A pero esta vez sobre las palabras "Open Levels" para cambiarlo a "All Levels Open". Sal de esta pantalla y escoge (con el A) Continuar en la imagen New Game/Continue. Ahora, en el nivel Pirate con las palabras "Swashbuckling Spot" verás una flecha en la esquina derecha. Pulsa DERECHA y ...







Sim City 2000

PLAYSTATION

- Muchos beneficios:

No se puede decir que este sea uno de los trucos más sencillos de realizar, pero desde luego es uno de los que más dinero te va a dar en tu vida. Esto es lo que tienes que hacer.

Comienza una nueva partida y sitúa el cursor sobre el símbolo de "Budget" ($) y pulsa:

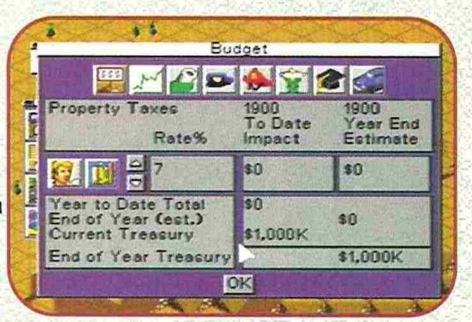
Con R1 presionado: X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.

Con L1 presionado: X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.

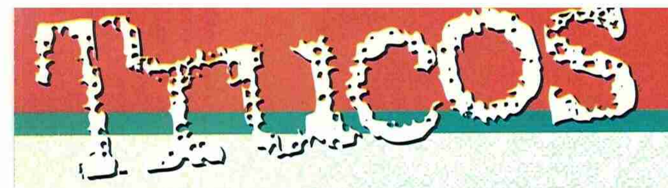
Con R2 presionado: X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.

Con L2 presionado: X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO.

Espera un poco y, si lo has hecho correctamente, serás el poseedor de una pequeña fortuna.

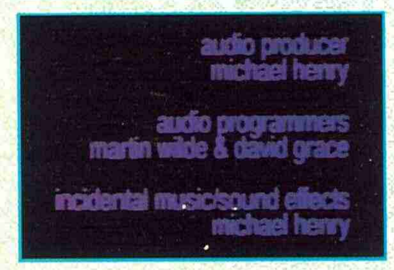






Slamscape





PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

Uraniumania	XXXTOXCT
Repsycheir	COCCTOTT
Endlees Bummer	COCXTTCX
Viva los Vagrantes	OTXTXCCT

- Ver las imágenes de vídeo:

Utiliza estos passwords para ver la escena que prefieras.

Uraniumania	OOOTTTCT
Repsycheir	OOOXTXTC
Endlees Bummer	OOOCCTTX
Viva los Vagrantes	OOOXXXCC
Créditos	OOOCOXXT
Game Over 1	OOOOTOXO
Game Over 2	OOOTXXTO

Iron and Blood



PLAYSTATION

- Personajes secretos:

Para poder acceder a estos cuatro luchadores escondidos debes situarte en la pantalla de selección de personajes y pulsar cada una de las combinaciones que te damos. Disfruta de sus habilidades.

Lord of Chaos	ARRIBA, DIAGONAL ARRIBA/IZQ., IZQ., DIAGONAL ABAJO/IZQ., ABAJO Y TRIANGULO + CRUZ
Minion of Chaos	Pulsa simultáneamente L1, L2, R1, R2, ARRIBA y X.
Minion of Order	Pulsa IZQ. y CUADRADO, DCHA. y CIRCULO.
Stradh	Pulsa ARRIBA, DCHA.,ABAJO, IZQ., R1, R2, L2, L1.

Battle Arena Toshinden URA

SEGA SATURN

Estos códigos deben pulsarse en este orden.

- Jugar con Wolf y Repli:

Pulsa A, B, Z, X, Y, C en la pantalla de "Press Start". Las letras de las opciones se volverán amarillas.

- Dos botones para todos los movimientos:

Pulsa esta vez A, Z, C, X, B, Y. Ahora las letras serán azules.

-Jugar con Sho y Vermilion:

Pulsa A, Y, C, X, B, Z. Letras rojas

- Nueva pantalla de opciones:

Para entrar en esta nueva pantalla de opciones debes pulsar A, X, Y, Z, C, B en la misma pantalla de antes. Ve a la pantalla de opciones y pulsa R + A. Ante ti aparecerá una nueva pantalla repleta de trucos y buenas opciones.

Time Commando

PLAYSTATION

- Passwords:

Roman Empire: TUHOUEFY
Japan: ADSAZGLY
European Middle Ages: ZJFKYGLZ
Conquistadors: EBELPWNF
Western: EVXGPWNN
Modern Wars: ENQOEQHJ
Future: NDWMHGEC
Beyond Time: XEMJBDFS

- Sorpresa:

Prueba a introducir como código la palabra "Commando". Ya nos contarás.

- Trucos variados:

Pulsa Start y dirige el cursor a la opción "Sound"; ahora sólo tienes que pulsar los botones que correspondan a cada truco:

- Detener el avance de virus: TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X.

- Avanzar corriendo: X, CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X, CIRCULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO.

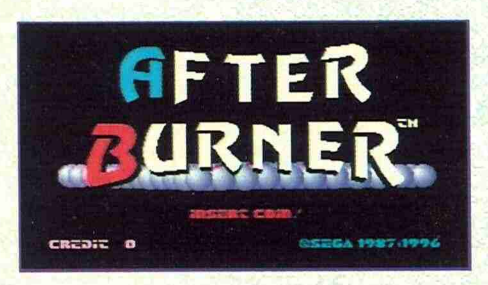
- Vida extra: TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO.

Afterburner 2

SEGA SATURN

- Modo Arcade:

Si pulsas A + C + START en el segundo pad mientras estás en el logo de Sega hasta que aparezca la pantalla del título pondrás este truco en marcha. Oirás un grito como "Get Ready" al comenzar el juego. Para comenzar una partida tendrás que introducir una moneda (utiliza el botón L) y al morir disfrutarás de imágenes distintas.



Gex

PLAYSTATION

- Password para el planeta X:

Utiliza el siguiente password en la pantalla de títulos, en la opción Password:

RYYRYXKB

Soviet Strike

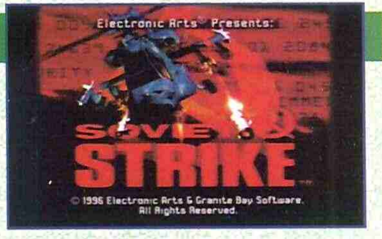
PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

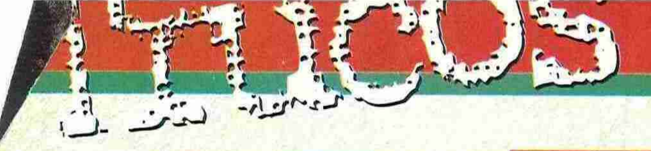
Nivel 1 - WORSTCASE
Nivel 2 - GRANDTHEFT
Nivel 3 - GROZNEY
Nivel 4 - CHERNOBYL
Nivel 5 - CIVILWAR

- Vidas infinitas:

Como ya sabemos que en ocasiones los códigos de cada nivel os resultan un poco "sosos" hemos preparado este otro para mejorar la oferta. Introduce en la pantalla de Passwords las letras ELVISLIVES y comienza en el primer nivel con vidas infinitas.







Spider: The Video Game

PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

LABORATORY

Lab Floor:	1FMLC939GPR8F3BF7KT1
Sinks:	CHMLC939GPR8F3LWGTS3
Lab Top:	86MLC939GPR8F3VFQ5S4
70's Room:	FW1MC939GPR8F3BF7KT1

FACTORY

Boxes:	FW1MC939GPR8F336DTTS3
Conveyors:	BSRMC939GPR8F3VTKKT1
Machine Room:	WDRQC939GPR8F3LM8S95
Tubes:	8WV5L939GPR8F36DTTS3
Mechanical Arm Boss:	8WV5L939GPR8F3G1QJB4

CITY

Down The Street:	9WV5L939GPR8F3LRT6S4
Side Of Building:	6SXXS939GPR8F3LRT6S4
Park:	W9PNT839GPR8F3B9LVS3
Under The Street:	N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
Along The Street:	N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

MUSEUM

Display Cases:	P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
Volcano:	G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3
Dinosaur Bones:	H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
Model City:	J7KB3Y1GWPR8F31766D1
Temple:	K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
Museum Boss:	K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4

SEWER

The Wells:	V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
Along The Sewer:	W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
Food Carton:	X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3
Up The Well:	Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1
Ryan's World:	Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

EVIL LAB

Circuit Boards:	Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
Lab Top:	R7KB3Y118H56T1WTY4R4
Hard Drives:	S7KB3Y118H56T1TCQSR3
Brian's Folly:	T7KB3Y118H56T1FNY4R4
On the Ceiling:	T7KB3Y118H56T1TC4LD1
Kip's Bonus:	68KB3Y118H56T151P6C4
Brain Boss:	68KB3Y118H56T1TMVM35





Grid Run

SEGA SATURN

- ¡Coche nuevo!:

Prueba esta combinación: ve a la opción Restore Game e introduce este password

A, Y, DCHA., X, DCHA., ARRIBA, ABAJO, Y, DCHA., ABAJO.

Ahora entra en la opción dos jugadores y selecciona cualquiera de las Grid Racer (1, 2 o 3). Ahora contarás con coches muy similares a los de el Rock & Roll Racing!

Dark Forces

PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

Nivel 4	885BVHMCQ8
Nivel 5	!32ZNJQHT3
Nivel 6	GV8KF!G6KL
Nivel 7	2X8MJ47R3X
Nivel 8	LMZRK4!R3D
Nivel 9	BR2WYK2CQJ
Nivel 10	0OGBNLJ4GO
Nivel 11	T2GDTJG5JT
Nivel 12	H2DCTKH40S
Nivel 13	PPYRQP58LD
Nivel 14	RT2W121V7J



- Un password muy especial:

Si no te apetece ir letra por letra probando cada uno de los códigos anteriores, con este password podrás acceder directamente al nivel que tú prefieras. Apunta:

- Menú de trucos:

Durante el juego pulsa IZQ., CIRCULO, X, DCHA., CIRCULO, X, ABAJO, CIRCULO, X. Si lo has hecho correctamente un nuevo menú aparecerá ante ti. No dudes en mejorar tus posibilidades.

Bubsy 3D

PLAYSTATION

A esto es a lo que le llamamos rapidez. Este mes te comentamos este juego y ya te ofrecemos trucos para él.

Entra en la opción Load de la pantalla del menú principal e introduce estos passwords:

Código: XLVLCHTMSB

Con este código tendrás todos los niveles al alcance de tu mano al mismo tiempo.

Código: XBNSCHTMMM

Con este otro accederás directamente a las fases de bonus, sin pasar por apuros.

Código: XMUCHOLIFE

99 vidas por la cara, ¡no te quejarás!

Código: XTOOROCHER

Todos los Rockets.

Código: XALLDBURGCR

Todos los controles de trucos.

Código: XDBUGLOCNC

Coordinades.

2º Concurso Nacional Mangas & Videogames

Aún estáis a tiempo para participar en nuestro 2º Concurso Nacional Mangas & Videogames.

Bases del 2º Concurso «Mangas & Videogames»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su manga junto con los dos cupones de participación correspondientes a los números de Mayo y Junio.
2. Los mangas recibidos deberán tener un mínimo de 2 páginas y un máximo de 6. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que aparezcan o hayan aparecido en algún videojuego.
3. De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por miembros de Hobby Consolas elegirá:
   - Un ganador que será premiado con 200.000 ptas. en metálico.
   - Dos finalistas que serán premiados con 100.000 ptas. en metálico cada uno.
   - Un ganador infantil entre todos los participantes menores de 12 años, que será premiado con 100.000 ptas. en metálico.
   - Los siguientes **5** mejores trabajos recibirán un lote de películas de Manga Films con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3", "Sailor Moon (la película)", "Sailor Moon la serie 1", "Sailor Moon la serie 2", "El Castillo de Cagliostro", "Ranma 1/2 Nihao mi concubina", "Como agua para Ranma" y "Ghost in the Shell".
   - Los siguientes **25** mejores cómics serán premiados con un compact disc de "Son Goku Makinero" y una colección de cómics de "Dragon Ball".
   - Los siguientes **15** mejores trabajos recibirán una colección de películas de Street Fighter con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2" y "Street Fighter II V data 3".
4. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el **30 de mayo y el 30 de junio de 1997**.
5. El fallo del jurado se realizará el día **2 de julio de 1997** y los ganadores de los premios en metálico serán avisados telefónicamente. El resto de los ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.
6. Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
7. Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S. A. se reserva el derecho de publicación, utilización y difusión de todos los trabajos recibidos.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
9. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador de este concurso: HOBBY PRESS S.A.















1er Premio: 200.000 Ptas.

2º y 3er Premio: 100.000 Ptas. cada uno.

Premio especial menores de 12 años: 100.000 Ptas.

5 premios: un lote de películas cada uno de Manga Films con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3", "Sailor Moon (la película)", "Sailor Moon la serie 1", "Sailor Moon la serie 2", "El Castillo de Cagliostro", "Ranma 1/2 Nihao mi concubina", "Como agua para Ranma" y Ghost in the Shell.



25 premios: una colección de cómics de Dragon Ball y un compacto de Son Goku Makinero.





15 premios: una colección de películas de Street Fighter con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3".

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

C. Postal .... Teléfono .... Edad ....

Título del manga: ....

Envía tu manga junto a este cupón y al que apareció el mes pasado debidamente rellenados a: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «2º Concurso Mangas & Videogames».

2º Concurso Nacional Mangas & Videogames

Aún estáis a tiempo para participar en nuestro 2º Concurso Nacional Mangas & Videogames.

Bases del 2º Concurso «Mangas & Videogames»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su manga junto con los dos cupones de participación correspondientes a los números de Mayo y Junio.
2. Los mangas recibidos deberán tener un mínimo de 2 páginas y un máximo de 6. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que aparezcan o hayan aparecido en algún videojuego.
3. De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por miembros de Hobby Consolas elegirá:
   - Un ganador que será premiado con 200.000 ptas. en metálico.
   - Dos finalistas que serán premiados con 100.000 ptas. en metálico cada uno.
   - Un ganador infantil entre todos los participantes menores de 12 años, que será premiado con 100.000 ptas. en metálico.
   - Los siguientes **5** mejores trabajos recibirán un lote de películas de Manga Films con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3", "Sailor Moon (la película)", "Sailor Moon la serie 1", "Sailor Moon la serie 2", "El Castillo de Cagliostro", "Ranma 1/2 Nihao mi concubina", "Como agua para Ranma" y "Ghost in the Shell".
   - Los siguientes **25** mejores cómics serán premiados con un compact disc de "Son Goku Makinero" y una colección de cómics de "Dragon Ball".
   - Los siguientes **15** mejores trabajos recibirán una colección de películas de Street Fighter con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2" y "Street Fighter II V data 3".
4. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el **30 de mayo y el 30 de junio de 1997**.
5. El fallo del jurado se realizará el día **2 de julio de 1997** y los ganadores de los premios en metálico serán avisados telefónicamente. El resto de los ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.
6. Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
7. Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S. A. se reserva el derecho de publicación, utilización y difusión de todos los trabajos recibidos.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
9. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador de este concurso: HOBBY PRESS S.A.

1er Premio: 200.000 Ptas.

2º y 3er Premio: 100.000 Ptas. cada uno.

Premio especial menores de 12 años: 100.000 Ptas.

5 premios: un lote de películas cada uno de Manga Films con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3", "Sailor Moon (la película)", "Sailor Moon la serie 1", "Sailor Moon la serie 2", "El Castillo de Cagliostro", "Ranma 1/2 Nihao mi concubina", "Como agua para Ranma" y Ghost in the Shell.

25 premios: una colección de cómics de Dragon Ball y un compacto de Son Goku Makinero.





15 premios: una colección de películas de Street Fighter con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3".



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

C. Postal .... Teléfono .... Edad ....

Título del manga: ....

Envía tu manga junto a este cupón y al que apareció el mes pasado debidamente rellenados a: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «2º Concurso Mangas & Videogames».

MANGA FILMS, S.L.

HOBBY CONSOLAS









Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

Soy Sergio y soy un fanático de las consolas. Tengo el **Sega Rally** para Saturn, ¿me podríaisi dar el truco para que aparezca el nuevo coche Lancia Stratos.

Sergio Pimentel (La Línea)

Pulsa en la pantalla del menú principal : X, Y, Z, Y, X. Podrás acceder a él en la pantalla de selección de coches, moviéndote a izquierda o derecha.

¿Tenéis trucos para el **Super Star Wars** de Super Nintendo? Seguro que sí. Gracias.

Ana María de Blas (Madrid)

Pues claro, menudas preguntas, toma nota. Con los dos mandos conectados ve a la pantalla del título y pulsa en el pad 1 A cuatro veces, X, B cuatro veces, Y, X cuatro veces, A, Y cuatro veces y B. Si escuchas un grito pulsa Start y elige personaje.

¡Hola! Me llamo Manolo y quisiera que me indicaras si hay algún truco para **Black Fire** de Saturn porque me he atascado y no hay forma de salir del apuro. Gracias por todo.

Manolo Ruano (Córdoba)

Para poder olvidarte del tema del combustible pulsa primero los botones L, A, Z, Y, A, ABAJO, ABAJO en la pantalla de Press Start. Después durante el juego te bastará con pulsar Start para aumentar el combustible sin miedo a nada.

Hola, soy un fanático de la Mega Drive. ¿Me podéis dar algún Password de **Toy Story**? Por favor.

Alvaro Jiménez (Sevilla)

Te voy a dar algo mejor que los códigos, un truco para pasar de fase. Cuando aparezca la pantalla de presentación (el póster de Toy Story) pulsa A, B, DCHA., A, C, A, ABAJO, A, B, DCHA., A. En inglés las iniciales construyen la palabra mágica Abracadabra. Un truco mágico.

Hola, me llamo Javier. ¿Tenéis algún truco para el **Wipeout 2097** de Play Station? Es que no me consigo hacer todos los mundos en oro. Gracias.

Javier

Creo que en este caso lo que más te podría ayudar es tener energía infinita. Para esto pausa el juego y pulsa los botones L1, R1 y SELECT. Sin soltarlos presiona TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO.

Hola, me llamo Eduardo y quisiera saber algún truco para el juego **Marsupilami** de Mega Drive. Me encanta pero es muy complicado. Gracias.

José Manuel (Madrid)

Pues lo mejor que puedo ofrecerte son los passwords de este cartucho. Apunta:
CATG
NKEM
YKRZ
GWQB
RPMJ
PNNX
USYH

Hola, soy Cristian. Tengo 10 años y me gustaría que me dierais el truco para escoger a Eyedol en **Killer Instinct** de Super Nintendo. Muchas Gracias.

Cristian Alvarez (León)

Podrás jugar con él (uno de los jefes de este cartucho) si eliges a Cinder y pulsas L, R, X, B, Y, A mientras presionas DERECHA en la pantalla de VS.

Hola, me llamo Isidoro y quisiera que me informéis de como hacer el truco para entrar en el menú secreto de **Ecco 2: The Tides of Time.**

Isidoro Gallardo (Málaga)

Este truco es algo complicado de realizar. En cualquier momento del juego pausa cuando Ecco esté mirando a la pantalla. Pulsa en este momento A, B, C, B, C, A, C, A, B. En tu pantalla aparecerá un gran menú repleto de buenas ideas.

Hola, quería ver si me podríais dar algún truco para el **Star Wars** de Mega Drive 32X. Gracias.

Celia Botrón (Granada)

Para activar el Sound Test de este juego pulsa Start mientras estés jugando para pausar y presiona Arriba, Dcha., Izq., A, Abajo, C. En tu pantalla aparecerá un bonito teclado donde te indicarán las melodías.

Hola, ¿qué tal?. Yo tengo un problemón: ¿Cómo cojo el globo rojo de la segunda planta del **Light Crusader** de Mega Drive? Muchísimás gracias.

Javier Alejandro León (Albacete)

Para conseguir la esfera roja debes saber que música tienes que realizar utlizando los bloques del camino. La música solo la podrás escuchar con ayuda de la caja de música que ya debes haber recogido en una sala anterior utilizando tu habilidad para las plataformas.

Hola, me llamo Sergio y tengo 13 años. Quisiera que me dieseis todos los trucos que sepáis sobre el **Stunt Race Fx** de Super Nintendo. ¡Gracias por los trucos!

Sergio.

Selecciona Speed Trax y, después, el Night Cruise Course en el nivel Expert. Comienza la carrera y lánzate contra el primero de los tres carteles de Start Fox que encontrarás en el circuito. Deberás destrozar el coche y verás un camión poligonal que suelta algo. Es un polígono extra turbo.

Hola, me llamo Oscar y tengo una Mega Drive. A ser posible, del juego **E Swat** ¿podrían darme un truco de invulnerabilidad? (si es que hay uno). Muchas gracias.

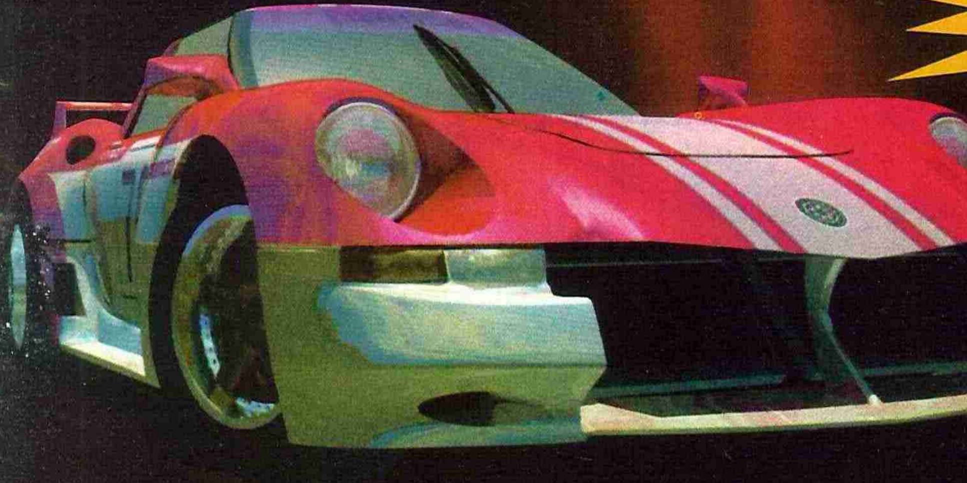
Oscar Martínez (Barcelona)

No puedo ofrecerte el truco que me pides pero se que este te vendrá igual de bien. Cuando termines una partida, volverás a la pantalla de presentación. En esta tienes que pulsar Dcha., Abajo, A, B, y C mientras mantienes pulsado Start. Con este sencillo código podrás elegir el nivel que prefieras.

CONCURSO
RAGE RACER

Si quieres conseguir uno de los 20 juegos de «Rage Racer» que sorteamos, averigua si las siguientes frases son verdaderas o falsas. La competición está en marcha. Lánzate y disfruta del simulador de coches más vertiginoso de la histora.





PREGUNTAS

1. «Rage Racer» es la tercera entrega de la genial saga iniciada con «Ridge Racer».
2. Namco es el nombre de la compañía que ha programado el juego.
3. Disponemos tan sólo de un coche para las carreras.
4. Podemos cambiar el color y los logos de nuestro coche.

BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (valen fotocopias) con las respuestas correctas.

2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **VEINTE**, que serán ganadoras de un juego de «Rage Racer» para la consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **26 de mayo al 26 de junio de 1997.**

4 La elección de los ganadores se realizará el **2 de julio de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S. A.





TM

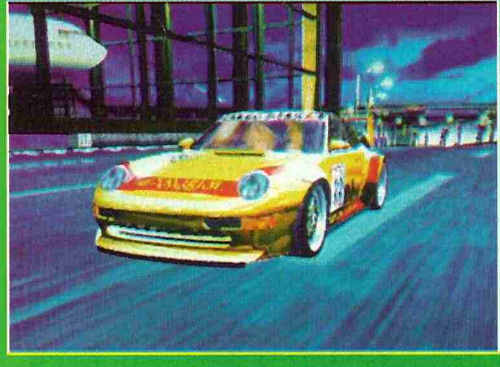
ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

SEGA SUPER GT

AM#2 VUELVE A TODA VELOCIDAD







Se esperaba con impaciencia la llegada del segundo juego para Model 3 -tras el sensacional «Virtua Fighter 3»- y la verdad es que la espera ha merecido la pena. AM#2 nos ha vuelto a obsequiar con un sensacional arcade que está causando verdadero asombro desde su llegada a nuestro país.

La nueva y potente placa de Sega ha demostrado que también en el género de la velocidad es capaz de ofrecer maravillas como esta.

Al igual que en la tercera entrega de «VF», el Model 3 demuestra en este juego su capacidad para manejar cientos de miles de polígonos con exquisita suavidad, redondeando y moldeando todas las formas para camuflar su origen geométrico. El resultado queda plasmado en unas imágenes soberbias, que ofrecen una sensación de velocidad impresionante, y que alcanzan su máximo esplendor en esta versión "de luxe" con pantalla de 50 pulgadas.

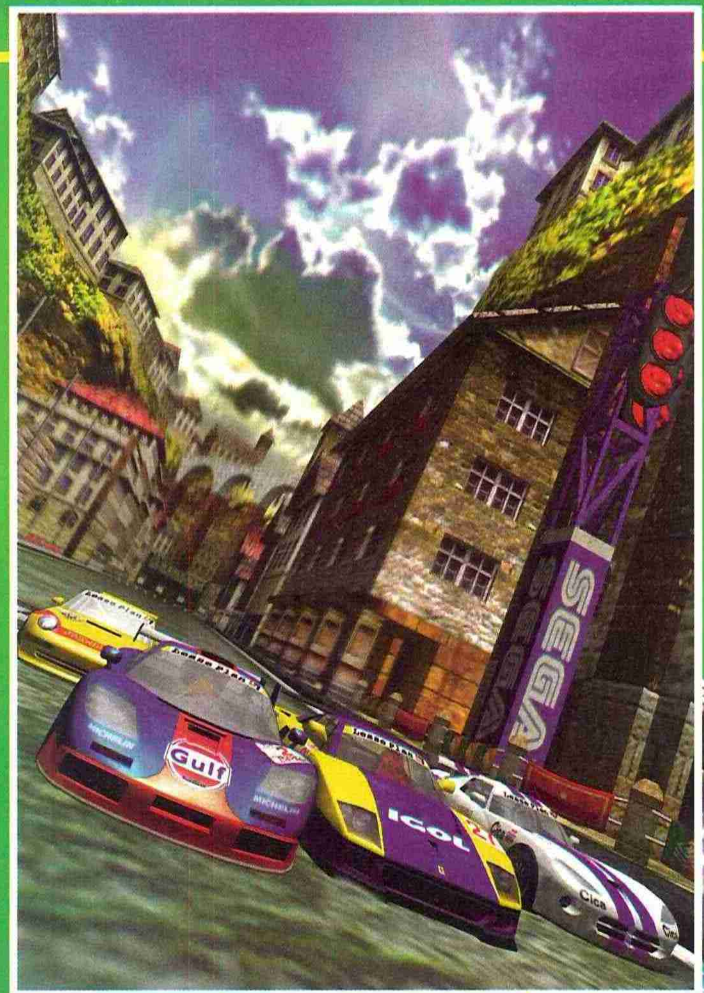
El juego está planteado como una competición clásica, al estilo «Daytona», aunque con notables diferencias de calidad y contenido. Uno de los grandes atractivos de este juego es la inclusión de cuatro modelos de coches bien conocidos por todos: Porsche 911 GT2, Ferrari F-40, Dodge Viper y Mclaren F-1, todos ellos con un diseño y unas características mecánicas idénticas a la realidad.

Por supuesto, el simple hecho de pilotar una de estas joyas ya supone todo un aliciente. Y también todo un reto, porque os podemos asegurar que AM#2 ha confeccionado un estilo de conducción muy realista, con una dirección ultra sensible, y en la que la utilización del freno, la caja de cambios o las técnicas de "contravolante" se tornan imprescindibles.

El jugad... carreras con 40 rivales en la ... cipiantes, uno de ... ás de ... do los



Ha sido AM#4 quien ha creado este espectacular mueble, ideal para disfrutar de la impresionante sensación de velocidad de este juego. Toda la parte del asiento del conductor se mueve hacia ambos lados en perfecta sincronización con los movimientos del coche.



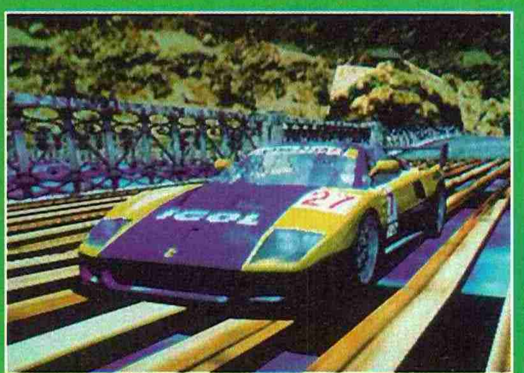


El juego nos ofrece la opción de elegir entre cambio manual o automático. En la vista en la que aparecen las manos del conductor y el volante del coche podremos ver como este realiza en la pantalla los mismos movimientos que el jugador en la máquina. Una excelente detalle gráfico..



En este nuevo juego de Sega el plantel de coches no puede ser más lujoso. Nada menos que un Porsche 911, un Mclaren F-1, un Ferrari F-40, y un Dodge Viper. Y cada uno con sus particulares características y su peculiar estilo de conducción

















En todas las carreras participan 40 coches incluido el nuestro, de manera que estamos ante una súper competición en la que alcanzar un buen puesto no es nada fácil. Por supuesto, al empezar cada carrera nuestro coche estará situado en último lugar, aunque no será difícil remontar las 15 últimas posiciones.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

GTI CLUB COTE D'AZUR

TÚ MISMO CON TU TURISMO



Konami se está convirtiendo en una de las compañías más sorprendentes en el sector arcade. Esta vez ha roto moldes con un juego de coches tan original como divertido. Original porque el juego nos presenta cuatro modelos de coches bastante conocidos por estos lares como son las versiones Gti de Golf, Mini, Renault 5 y más el espectacular Lamborghini (aunque para escoger este coche es necesario disponer al menos de tres créditos), que además recorren las estrechas y empinadas calles de una ciudad típica de la Costa Azul. Y divertido, porque desde la primera partida se aprecia que el objetivo de este juego es hacernos pasar un buen rato. El juego contiene dos tipos de competición. La primera consiste en una carrera normal, con tres niveles de dificultad a elegir, que ofrece la peculiaridad de que los jugadores pueden encontrar atajos secretos o toparse con el nutrido tráfico, de coches y transeúntes, de un día laboral. Pero el punto fuerte de este juego llega con el "Tag Mode". Esta modalidad consiste en una alocada competición para 2, 3 ó 4 jugadores, en la que la protagonista absoluta es una bomba instalada en uno de los vehículos. Esta bomba puede ser trasladada a cualquiera de los rivales simplemente colisionando con él. Como podéis suponer, el objetivo es evitar que la bomba estalle en nuestro vehículo, y lo haga en uno de los coches rivales. Os podemos asegurar que la mezcla de persecuciones, trampas y diabluras que pueden llegar a realizarse os matarán de risa. Todo un descubrimiento este juego de Konami del que podéis disfrutar en los salones New Park de Madrid y Barcelona.



En el «Tag Mode», el juego alcanza su máximo grado de diversión. Todo se transforma en una loca competición para 2, 3 o 4 jugadores de lo más "explosiva".













NOVEDAD EN ESPAÑA

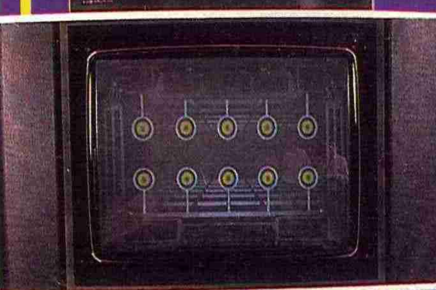
POLICE TRAINNER

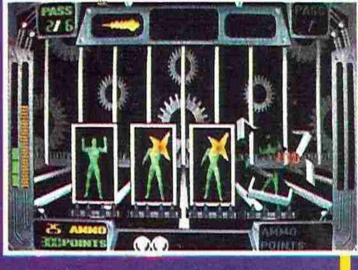
PARA FUTUROS POLICÍAS



En este divertido juego se nos presenta una curiosa variación dentro de los juegos de disparo. En esta ocasión no se trata de vivir una emocionante aventura o perseguir a los malos sin descanso. Estamos ante lo que podría ser un entrenamiento de puntería para policías. El sistema de juego es muy simple. La máquina nos presenta diferentes pruebas para valorar distintos elementos dentro de la técnica de disparo (velocidad, puntería, atención, etc) en las que el jugador debe alcanzar una puntuación mínima para poder superarlas. Una vez se consigan pasar todas estas pruebas, se pasará al siguente nivel, y así sucesivamente. Aunque el juego parezca a priori un tanto sencillo, os podemos asegurar que se trata de una opción muy divertida, que sube muchos enteros con la participación de dos jugadores. Merece la pena probarlo.







El juego cuenta con todo tipo de pruebas para valorar la puntería de los mejores tiradores de la policía.





SECRET of EVERMORE

Un apasionante viaje a través del tiempo

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en HC nº: **55**
- Puntuación anterior: **93%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **5.990 pts**

Siguiendo la estela de los exitosos «Illusion of Time» y «Secret of Mana», Square Soft lanzó en 1995 el apasionante «Secret of Evermore», un excelente juego que desde el primer momento se colocó entre los preferidos de los aficionados a las aventuras. En «Secret of Evermore», los programadores nos proponen adoptar el papel de un niño que se ve transportado junto a su perro a un enorme y fascinante universo de fantasía, merced a una extraña máquina del tiempo. Para regresar a nuestra época debemos movernos a través de cuatro mundos (el prehistórico, el medieval, el antiguo y el futurista) y sus múltiples submundos resolviendo enigmas, relacionándonos con gran cantidad de personajes y combatiendo a numerosísimos enemigos. Viajaremos, por ejemplo, al mítico Egipto de las pirámides, a la Roma imperial e incluso a una cueva de piratas.

Mediante un completo sistema de menús y submenús centralizados en un anillo de órdenes al estilo de «Secret of Mana», podremos seleccionar los items, las armaduras, los hechizos y las armas que utilizará nuestro personaje de entre las decenas que tendremos oportunidad de reunir a lo largo de nuestra larguísima aventura. La posibilidad de controlar a dos personajes -el niño y el perro-, los gráficos coloristas y detallados, la estupenda banda sonora y la enorme diversión que ofrece este estupendo programa hacen de «Secret of Evermore» un título por el que el paso del tiempo solo hace aumentar su calidad y que no debe faltar en la colección de ningún forofo de la aventuras. Además, está traducido al castellano y viene con una presentación impecable.





Los dos protagonistas de esta fabulosa aventura deberán sortear innumerables peligros para regresar a su época. La colaboración entre el niño y su perro y un control preciso del anillo de órdenes serán imprescindibles para llevar a cabo tan difícil tarea.



A lo largo de la aventura conoceremos a muchísimos personajes y recorreremos un sin fin de localizaciones famosas en la historia de la humanidad. Con «The Secret of Evermore» es imposible aburrirse.







POWER RANGERS 2

La unión hace la fuerza



Todos los aspectos de la película han sido trasladados a este divertido juego en el que lo mismo controlarás a cualquiera de los seis Rangers que a uno de los enormes robots Zords.



- **MEGA DRIVE**
- Comentado en HC nº: **50**
- Puntuación anterior: **82%**
- Nueva puntuación: **82%**
- Precio actual: **3.990 pts**



Cientos de peligrosos enemigos nos esperan en este segundo "beat'em up" basado en los exitosos Power Rangers en el que no falta de nada, ni siquiera el maquiavélico Ivan Ooze o la malvada Rita Repulsa.

El éxito de la serie "Power Rangers" y de la subsiguiente película, no pasó desapercibido para los programadores de Banpresto, quienes corrieron a trasladar a Mega Drive toda la locura multicolor de estos seis peculiares héroes.

Nuestros amigos responden en esta aventura a la llamada de ayuda de la pacífica localidad de Angel Grove, amenazada por el malvado Ivan Ooze y la pérfida Rita Repulsa. Los cientos de secuaces ectomórficos de estos villanos nos pondrán las cosas muy difíciles en este "beat'em up" de desarrollo clásico en el que tendremos que derrotar al propio Ivan Ooze tras seis largos niveles plagados de combates. Cada fase está dividida a su vez en dos partes: en la primera controlamos a uno de los Rangers y en la segunda terminamos manejando a los gigantescos robots que resultan de la unión de sus zords. Podemos elegir entre el Ninja Megazord, el Whitetiger Zord, el Thunder Zord o el Falcon Zord, todos ellos enormes y poderosas máquinas. Por supuesto, también se puede hacer uso de los "power poderes" de cada Ranger, algo que nos hará falta para derrotar a las dos nuevas creaciones de Ivan Ooze: Scorpitron y Hornitron, dos abominaciones que pondrán las cosas muy difíciles a nuestros héroes. Y para que resulte todavía más divertido, «Power Rangers 2» nos da la posibilidad de que juguemos con otro amigo simultáneamente. Así que ya sabéis, nunca es tarde para disfrutar de este cartucho con las aventuras de estos populares personajes, que ahora llega a un precio muy asequible.











MicroMachines Tournament 96

La carrera continúa

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC nº: 50
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 91%
- Precio actual: 4.990 pts

La saga de los «Micromachines» es como el buen vino: mejora con el tiempo.

Codemasters vuelve a sacar una y otra vez el mismo estilo de programa pero con divertidas innovaciones que hacen que todo sea diferente excepto su enorme diversión.

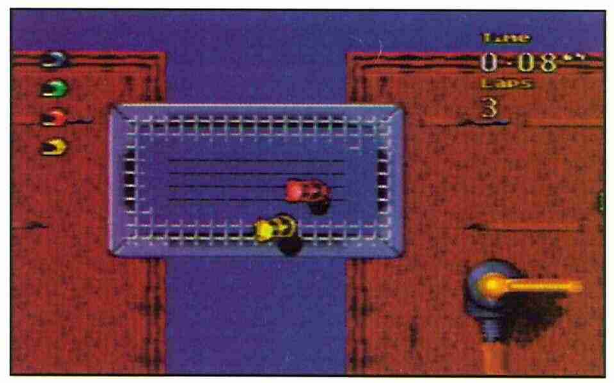
«Micromachines 96» incorporó en su día la novedad de un editor que permite editar hasta diez pistas diseñadas íntegramente por el usuario hasta en el más mínimo detalle: elección del terreno, curvas, obstáculos, ancho de la pista e incluso el tipo de vehículo que utilizaremos para recorrerlo.

Por si esto fuera poco, el juego cuenta con más circuitos predefinidos y una mayor dificultad con respecto a su predecesor, con lo que la diversión y la vida del programa se elevan hasta niveles prácticamente ilimitados.

La máxima emoción llega con la opción para competir hasta ocho jugadores simultáneamente gracias al J-Cart, que permite conectar cuatro mandos sin necesidad de adaptador.

Las melodías y los efectos sonoros son tan graciosos como el resto del programa y es toda una gozada recorrer los variopintos e imaginativos circuitos a los mandos de minúsculos bólidos que se desplazan a enorme velocidad.

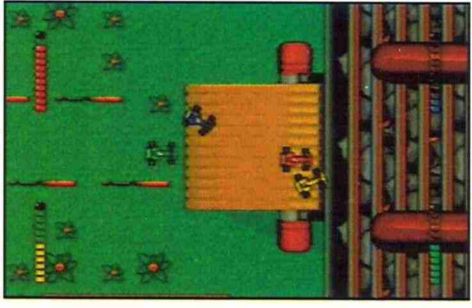
Tened por seguro que se trata de la mejor versión de esta serie para los 16 bits, y un cartucho más que recomendable para todos los poseedores de una Mega Drive.



«Micromachines 96'» es el juego más completo de la serie. Si quieres hacerte con un representante, éste es el mejor.



Una de las características que hace tan divertido y atractivo a «Micromachines 96'» es la posibilidad de competir con otros siete amigos gracias al "J-Cart".







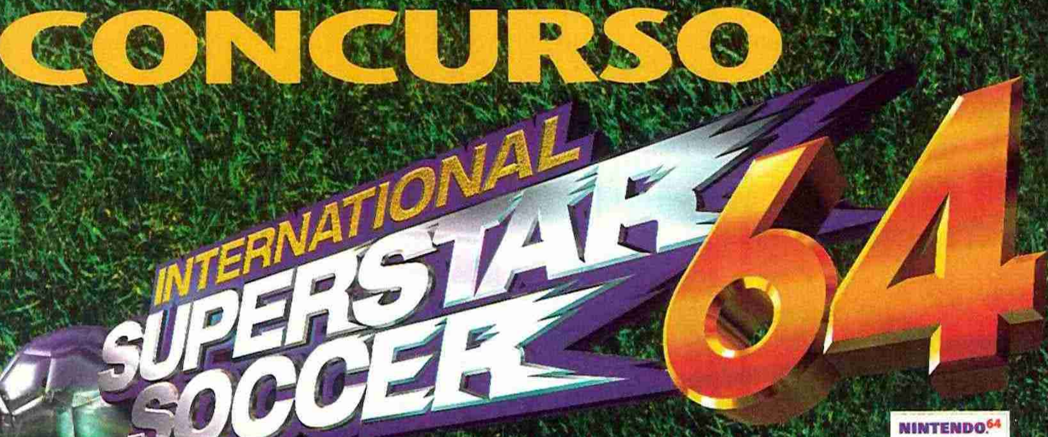
TRUCOS

Cómo conseguir un nuevo nivel. *Por si fuera poco con los circuitos que incluye el programa y los que os podéis hacer con el editor, aquí va una secuencia que debéis teclear antes de empezar la carrera para acceder al circuito secreto SMURF: A,A,B,C,A,A,B,C y luego START y A a la vez.*





CONCURSO





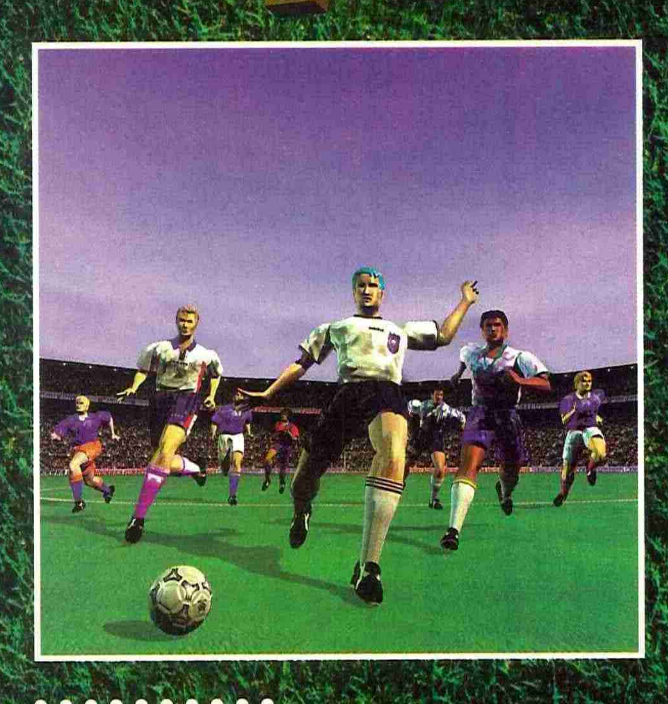
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO



En Hobby Consolas queremos darte siempre lo mejor. Por eso, y para que disfrutes a tope de la magia del fútbol, te ofrecemos la posibilidad de ganar uno de los 20 juegos de «ISS» que sorteamos.

Para ello basta con que mires atentamente estas dos imágenes y nos digas las 5 diferencias que hay entre ellas.

Si aciertas, tú eliges el formato: N64 o PlayStation.





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (o una fotocopia), con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas. Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
2. De entre todas las cartas recibidas que acierten las diferencias, se extraerán 20, que serán ganadoras de un juego de «INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64» o «INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO», para N64 o PlayStation, a elección de los ganadores. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de mayo al 30 de junio de 1997.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de julio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KONAMI y HOBBY PRESS, S. A.

HOBBY CONSOLAS



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

....

Calle ....

....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las 5 diferencias son ______________________

____

____

El cartucho que elijo es para ☐ PlayStation ☐ Nintendo 64

Envíanos este cupón (o una fotocopia) a: HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en el sobre «Concurso ISS».

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	58
Agile Warrior	PlayStation	56
Air Combat	PlayStation	53, 54
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	PlayStation	58
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Assault Rigs	PlayStation	57,62
Astal	Saturn	52
Astérix & Obélix	Super Nintendo	52
Ball Z	3DO	53
Ball Z	Mega Drive	51, 52
Batman Forever	Mega Drive	54
Battle Arena Toshinden	Game Boy	56
Battle Arena Toshinden	PlayStation	52
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Bill & Ted's Excellent Adv...	Game Boy	57
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Bloodshot	Mega CD	51
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade...	PlayStation	62
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Clayfighter 2	Super Nintendo	50
Clockwork Knight	Saturn	50
Clockwork Knight 2	Saturn	53, 54, 58, 59
Códigos Action Replay	Mega Drive	50
Códigos Action Replay	Super Nintendo	50
College Slam	Saturn	61
College Slam	PlayStation	58
Comix Zone	Mega Drive	51
Cool Spot	Mega Drive	56
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51, 52
Cybersled	PlayStation	63
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55, 61
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Defcon 5	PlayStation	56
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	63
Descent	PlayStation	59
Destruction Derby	PlayStation	54, 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	56
Doom	PlayStation	56, 57, 60
Doom	Super Nintendo	55
Doom	Mega Drive 32X	50
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	55, 61
Dragon Ball Z	Saturn	55
Earthworm Jim	Mega CD	52, 53
Earthworm Jim 2	Mega Drive	57
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54, 57, 58
ESPN Extreme Games	PlayStation	57
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52, 54
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Fifa Soccer'96	Saturn	54, 55
Fifa'96	Mega Drive	61
Fifa'96	PlayStation	56
Flink	Mega Drive	50
Galactic Attack	Saturn	57, 61
Gargoyle's Quest	Mega Drive	59
Gex	PlayStation	56, 62, 63
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Guardian Héroes	Saturn	60
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62
Hagane	Super Nintendo	54, 63
Hang On GP'95	Saturn	54
Horde,The	Saturn	59
n the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
International Superstar Soccer	Super Nintendo	50, 52
Johnny Bazookatone	Saturn	59
Johnny Bazookatone	PlayStation	57, 59
Judge Dredd	Game Boy	52
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Mega Drive	50
Jumping Flash	PlayStation	54, 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Strike	Super Nintendo	55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Kid Klown	Super Nintendo	62
Killer Instinct	Game Boy	54
Killer Instinct	Super Nintendo	50, 51, 52
Krazy Ivan	PlayStation	59, 63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Game Boy	52
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	54, 60
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Magic Carpet	PlayStation	59, 62
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51, 58
Maximun Carnage	Super Nintendo	51
MechWarrior 3050	Super Nintendo	52, 53
Mega Bomberman	Saturn	53
Megaman 7	Super Nintendo	54, 55
Megaman X3	Super Nintendo	60
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Micromachines'96	Mega Drive	56, 62
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Myst	Saturn	53
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Saturn	56
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53, 54
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	PlayStation	61
NBA Live'96	Mega Drive	54
NBA Shootout	PlayStation	59
Need for Speed,The	PlayStation	61
NFL Gameday	PlayStation	57, 58
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NHL All Star Hockey	Saturn	54, 56
NHL Faceoff	PlayStation	62
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Olympic Games	Mega Drive	61
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pagemaster,The	Super Nintendo	51
Panzer Dragoon	Saturn	51, 53
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54, 61
Primal Rage	Mega Drive	53, 54
Primal Rage	Super Nintendo	52, 53
Putty Squad	Super Nintendo	54, 62
Radical Rex	Mega CD	51
Radical Rex	Mega Drive	51
Raiden Project	PlayStation	57
Rayman	Saturn	55
Rayman	PlayStation	51
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53, 55, 57, 61
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise 2	PlayStation	59, 60
Ristar	Game Gear	55
Ristar	Mega Drive	51
Robotica	Saturn	51, 53
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Seaquest	Super Nintendo	51
Sega Rally	Saturn	54, 55
Sega Rally Championship	Saturn	59

a'97DigitalPinballESPNExtremeSports

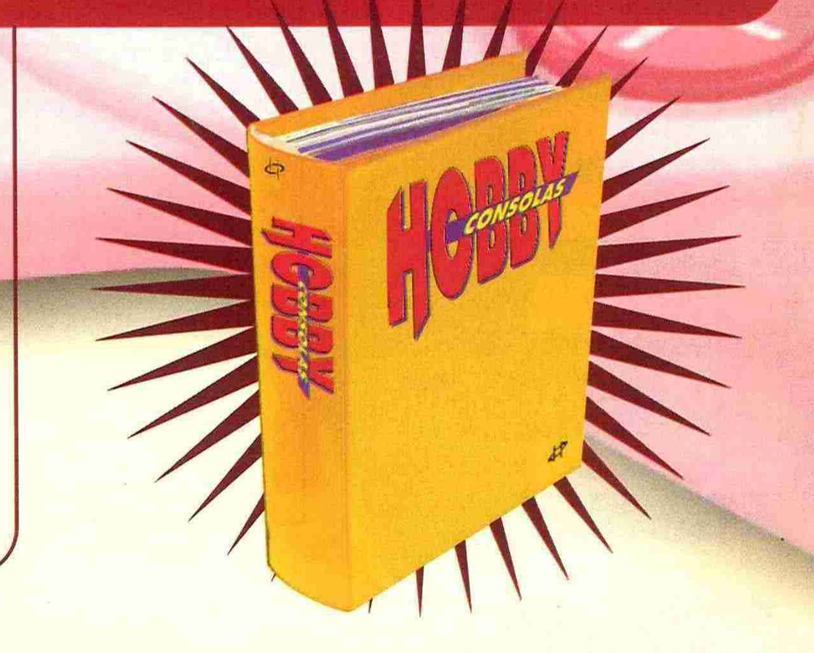
trucos

fSupermanDigitalPinballESPNExtremeSports

Juego	Consola	HC núm.
Separation Anxiety	Super Nintendo	53, 60
Shadow Run	Mega Drive	50
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	53, 62
Shinobi 3	Mega Drive	58
Shinobi Legions	Saturn	57
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51, 52
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61
Smash Tv	Super Nintendo	58
Snatcher	Mega CD	53
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Star Trek	Super Nintendo	54
Starblade	3DO	51
Starblade Alpha	PlayStation	63
Stimpy's Invention	Mega Drive	57
Story of Thor	Mega Drive	51
Story of Thor 2	Saturn	63
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter Alpha	PlayStation	59, 61
Street Fighter Alpha	Saturn	58, 62
Street Racer	Super Nintendo	51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Pang	Super Nintendo	58
Super Punch Out	Super Nintendo	50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Syndicate	Super Nintendo	50
Tekken	PlayStation	59
Tekken 2	PlayStation	60, 61
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	PlayStation	62
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Mega Drive	50
Thunder Hawk 2	PlayStation	58
Thunder Hawk 2	Saturn	57
Thunder Strike 2	Saturn	59
Tintin en el Tibet	Mega Drive	58
Tintin en el Tibet	Game Boy	56, 61
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Toshinden	PlayStation	55
Toshinden	Saturn	54
Toshinden 2	PlayStation	57
Toshinden Remix	Saturn	61
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54, 59
Total NBA'96	PlayStation	59
Toughman Contest	Mega Drive	51, 52
Toy Story	Mega Drive	55, 56, 58
Toy Story	Super Nintendo	56
Triple Play'97	PlayStation	63
Twisted Metal	PlayStation	53
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61
Urban Strike	Super Nintendo	51, 55
Vectorman	Mega Drive	55, 57, 63
Viewpoint	PlayStation	56
Virtua Cop	Saturn	55, 62
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55, 56, 60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Virtua Fighter Remix	Saturn	51, 57
Warhawk	PlayStation	54
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Warlock	Mega Drive	56
Wayne's World	Super Nintendo	62
Weapon Lord	Super Nintendo	53, 55
Wild Woody	Mega CD	60
Williams Arcade's Greatest...	PlayStation	62
Wipeout	PlayStation	57
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
Worms	PlayStation	61

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



Tribuna Abierta

La pregunta del millón que os formulamos el mes pasado fue que qué consola os parece que tiene los mejores títulos. En esta ocasión ha habido discrepancias mínimas y en general opináis que la Nueva Generación ha traído juegos impresionantes. Sin duda, en eso estamos todos de acuerdo.

Haohmarv desde Motril

Ante todo un cordial saludo a los redactores de Hobby Consolas.
Con respecto a las dos preguntas que formulasteis en el número anterior ¿Qué opináis de su calidad? y ¿Qué consola pensáis que tienen los mejores títulos? mis respuestas son las siguientes:

a) Pienso que los juegos de última generación son realmente buenos y de una calidad ¡sorprendente!, con esto no quiero decir que no haya juegos malos.
b) Creo que ambas consolas poseen muy buenos títulos, quizás PSX le gane terreno a Saturn en este aspecto pero Saturn posee los juegos de las mejores recreativas de SEGA y eso es algo ¡muy fuerte!.
c) No he hablado de N64 porque creo que es demasiado pronto ya que no posee un amplio catálogo de juegos.

Haohmarv

P.D. Un saludo a Gabriel, Javi, Gogeta y Dani

Haohmarv (Granada)

Pienso que los juegos de última generación son realmente buenos y de una calidad ¡soprendente! Con esto no quiero decir que no haya juegos malos.

Respecto a qué consola tiene los mejores títulos, creo que ambas consolas (PSX y Saturn) poseen muy buenos juegos. Quizá PlayStation le gane terreno a Saturn en este aspecto, pero Saturn posee los juegos de las mejores recreativas de Sega y eso es algo ¡muy fuerte! No he hablado de N64 porque creo que es demasiado pronto para hacerlo, ya que no posee un amplio catálogo de juegos.

Antonio Gayo Nuñez (Madrid)

Creo que es una buena pregunta la que haceis este mes porque sobre la calidad de los juegos de un soporte o de otro hay muchas discusiones y en estos temas la gente se deja llevar por el corazón y la fidelidad a su marca favorita y no actúa desde un punto de vista imparcial, que es lo que voy a tratar de hacer yo.

En cuanto a la calidad de los juegos, la Saturn de SEGA se queda fuera por ser el soporte con menos recursos, aunque esto no impide que tenga grandes títulos.

La lucha está entre PSX y N64. Hasta ahora los juegos de PSX han sido superiores a los de N64 (es que en SONY se han lucido, vaya juegazos: Tomb Raider, Wipeout, Tekken II...) pero en un periodo de tiempo no muy grande se deberían de empezar a notar las diferencias a favor de la máquina de Nintendo (ya que es mejor en teoría). También es posible que las diferencias aparezcan a la vez que el 64DD cuando los de Nintendo arreglen el fallo que han tenido al elegir el cartucho como formato para su consola y puedan demostrar lo que es capaz de hacer su maravillosa máquina.

Hola me llamo Antonio, tengo 18 años y llevo jugando desde que me regalaron un spectrum 48k de pequeño, además de varios ordenadores poseo una Master System, una Mega Drive, una SNES, una Game Boy(si no la he perdido),una PlayStation y estoy decidiendo si me compro la N64.

Creo que es una buena pregunta la que haceis este mes porque sobre la calidad de los juegos de un soporte o de otro hay muchas discusiones y en estos temas la gente se deja llevar por el corazón y la fidelidad a su marca favorita y no actua desde un punto de vista inparcial que es lo que voy a tratar de hacer yo.

En cuanto a la calidad de los juegos la Saturn de SEGA se queda fuera por ser el soporte con menos recursos aunque esto no impide que tenga grandes títulos, la lucha está entre PSX y N64.

Hasta ahora en mi opinión los juegos de PSX han sido superiores a los de N64 (es que en SONY se han lucido, vaya juegazos: Tomb Rider, WipeOut, TekkenII,...), pero en un periodo de tiempo no muy grande se deberían de empezar a notar las diferencias a favor de la maquina de Nintendo(Ya que es mejor, en teoría), también es posible que las diferencias aparezcan a la vez que el 64DD cuando los de Nintendo arreglen el fallo que han tenido al elegir el cartucho como formato para su consola y puedan demostrar lo que es capaz de hacer su maravillosa máquina.

Un saludo a todos los Otakus consoleros que lean esta carta.

Antonio Gayo Nuñez.

A la pregunta, "¿qué opináis de la calidad de los videojuegos?", la respuesta no puede ser más clara: simplemente son ALUCINANTES.

Con la llegada de la nueva generación hemos podido disfrutar de un nuevo concepto en la palabra «videojuego»: realidad. En los últimos tiempos se ha intentado encontrar el equilibrio justo entre realidad y diversión; y así podemos disfrutar de juegos tan espectaculares como TOMB RAIDER, RESIDENT EVIL, MARIO 64, por citar simplemente a algunos. Lo que es indiscutible, y lo que ningún consolero puede negar, es que la calidad de los últimos videojuegos es increíble.

Aun teniendo una PLAY STATION, reconozco que la consola que tiene (Bueno, mejor dicho tendrá) mejores juegos es la N64, debido a sus mayores posibilidades técnicas por aparecer un tiempo después que las 32 Bits. Pero lo cierto es que nadie en su sano juicio puede arrepentirse de la consola de ult. gen. que haya adquirido (Bueno, los de Saturn quizás sí: lo comprendo). Los que se hayan comprado una SATURN lo habrán hecho para disfrutar de los juegos exclusivos de SEGA realizados para ella, los de N64 (entre los que me encontraba hasta hace poco) habrán adquirido esta consola para alucinar de la tremenda jugabilidad de sus juegos con el aliciente añadido de sus recursos técnicos; y, finalmente nosotros, usuarios de PSX, nos hemos hecho con ella para vibrar con su sorprendente abanico de juegos sensacionales (y sin tener que acusar nuestro bolsillo en demasía).

Bueno, en conclusión, no se sabe en un futuro con qué maravillas nos podemos encontrar si siguen haciendo juegos tan excepcionales como los de ahora. Sin embargo, (me ha sido imposible volver a tocar el tema de los precios) mucho de nosotros no podemos disfrutar de todos juegos por el, todavía, excesivo precio de los videojuegos; y por eso muchos (...) recurren a la piratería, ya que, por el mismo precio que cuesta un juego pueden conseguir 3 o 4 piratas. Y después se quejan las compañías de la piratería...

P.D: Saludos a todos mis amigos, y enhorabuena por la revista. Hasta la próxima!!

Daniel López Ordoñez (Córdoba)

La respuesta a vuestra pregunta sobre la calidad de los videojuegos no puede ser más clara: simplemente son alucinantes. Con la llegada de la nueva generación hemos podido disfrutar de un nuevo concepto en la palabra "videojuego": realidad. En los últimos tiempos se ha intentado encontrar el equilibrio justo entre realidad y diversión; y así hemos podido disfrutar de juegos tan espectaculares como Tomb Raider, Resident Evil o Mario 64, por citar simplemente algunos. Aunque tengo una PSX reconozco que la consola que tiene mejores juegos (bueno, mejor dicho tendrá) es la N64, debido a sus mayores posibilidades técnicas por aparecer un tiempo después que las 32 bits. Pero lo cierto es que nadie en su sano juicio puede arrepentirse de una consola de última generación que haya adquirido (bueno, los de Saturn quizás sí: lo comprendo). En conclusión, no se sabe en un futuro con qué maravillas nos podemos encontrar si siguen haciendo juegos tan excepcionales como los de ahora.

Juan (Gerona)

La consola que mejores videojuegos tiene es sin duda alguna N64. Hay quien dice por ahí que son infantiles y eso es no querer ver la realidad. Hay para todos los gustos. Para mí, N64 ha sido la que mejor ha sabido reflejar en sus videojuegos lo que realmente busca todo el mundo: Diversión, desde Pilot Wings a Wave Race, de Turok a Mario. ¿Hay alguien que no haya jugado a Mario 64? ¿Existe alguien que después de haber jugado con él no haya abrazado la N64 y le prometiera amor eterno? Solo nos queda ver lo que vendrá después: Zelda, Starwing, Blast Corps... y eso que no quiero hablar de los gráficos, ya que eso es solo una de las grandes ventajas de esa "peazo" consola. Lo importante al fin y al cabo es divertirse y en eso Nintendo 64 gana por mayoría absoluta.

Hola me llamo Juan y me gustaría participar en el "Tribuna abierta" de este mes:
La consola que mejores videojuegos tiene es sin duda alguna N64, hay quien dice por ahí que son infantiles y eso es no querer ver la realidad. Hay para Todos los gustos. Para mí N64 ha sido la que mejor ha sabido reflejar en sus videojuegos lo que realmente busca Todo el mundo: DIVERSIÓN, desde PilotWings a Wave Race, de Turok a... MARIO, ¿Hay alguien que no haya jugado a Mario 64? ¿Existe alguien que despues de haber jugado con él no haya abrazado la N64 y le prometiera amor eterno?, solo nos queda ver lo que vendrá despues... Zelda, Starwing, BlastCorps, Rev Limit... y eso que no quiero hablar de los gráficos, ya que eso es solo una de las grandes ventajas de esa "peazo" consola, lo importante al fin y al cabo es DIVERTIRSE y en eso NINTENDO 64 gana por mayoría absoluta.

Hannibal Clemment (Cáceres)

La calidad de los juegos es una de las principales partes que un programador debería tener en cuenta. A medida que la técnica va avanzando, se nota más calidad en los títulos, pero eso sí, también hay juegos que poseen una pésima calidad pese a las nuevas técnicas de programación. Con esto no quiero decir que el juego sea malo, pues en mi opinión la calidad no ve en estrecha relación con la diversión. Respecto a las consolas, Sega Saturn posee bastantes títulos con una buena calidad, pero esta calidad se ve un poco pobre respecto a esos mismos títulos que salen para Play Station. Ultimamente Sony es la que sale ganando en el apartado de los mejores títulos, aunque hay que reconocer que los pocos títulos que tiene N64 -su rival en el mercado- poseen una calidad más que aceptable. En conclusión, la calidad es un apartado importante dentro de un buen juego, pero totalmente independiente de lo que la gente está buscando actualmente: DIVERSION.

POR: HANNIBAL CLEMMENT ([illegible] VALHIO - CACERES)

Desde mi punto de vista, debo decir que la calidad de los juegos es una de las principales partes que un programador de videojuegos " debería " tener en cuenta.
A medida que la técnica va avanzando, se va notando más calidad en los títulos (el hardware también influye una parte en la calidad), pero eso sí, también hay juegos que poseen una pésima calidad pese a las nuevas técnicas de programación; pero con esto no quiero decir que el juego sea "malo", es decir, en mi opinión, la calidad no va en estrecha relación con la diversión y, aunque venga comentado en esta revista que un juego "carece de calidad" no quiere decir que no sea divertido; existen hoy en día, títulos que no tienen la calidad técnica de otros, y sin embargo, son más divertidos e incluso más entretenidos; vease SUPER PANG o SNOW BROS, o juegos de semejante estilo.
Respecto a las consolas (después de haber añadido una pequeña parte de intro) existen actualmente "pequeñas" diferencias entre ellas respecto a la calidad, pero vayamos por partes:
- SEGA SATURN posee bastantes títulos con una buena calidad, pero esta calidad se ve un poco "pobre" respecto a esos mismos títulos que salen para PLAYSTATION por ejemplo, se ha comentado en Hobby Consolas que títulos como FIFA 97, DIE HARD TRILOGY O TOMB RAIDER, et caetera.. tiene menos "calidad" que la máquina de SONY.
Ultimamente es SONY la que sale ganando en el apartado de los mejores títulos de calidad aunque hay que reconocer que su rival en el mercado N64, que de los pocos títulos que tiene, poseen una calidad más que aceptable, claro pero hay que tener en cuenta que esta consola es de 64 bits y "teoricamente" debe de tener mucho más títulos de alta calidad.
En conclusión, la calidad es un apartado importante dentro de un buen juego, pero la calidad es totalmente " independiente " de lo que la gente actualmente esta buscando y esa palabra se escribe con mayúsculas: DIVERSION, es decir, un juego puede tener la mejor calidad (en gráficos, sonido, ..) pero si le fall la diversión no nos sirve de nada tanta calidad y también debo aclarar para terminar mi carta, que para mi (sé de sobra que no soy el único) la consola de SONY, PLAYSTATION posee mejores títulos de calidad, diversión y todo lo que le echen, porque esta compañía a sabido comprender que los consumidores lo que realmente buscamos un poco de "calidad" "diversión" y "ENTRETENIMIENTO".
Mi filosofía es esta: " el hombre es ambicioso, con lo que tiende a querer más si el hombre quiere más, el hombre no se contenta con lo que tiene, si el hombre no se contenta con lo que tiene, el hombre no tiene nada, con lo que nos llegarán los días en que nos preguntemos ¿ Qué hemos estado haciendo ? y antes de que podamos pensar, la humanidad habrá sucumbido ".
Os preguntareis ¿ que tiene que ver con la pregunta planteada por HC ?, y yo os digo: pensad un poco y veréis que la palabra "CALIDAD" es palabra del progreso, no seamos tan "ambiciosos" a la hora de valorar la calidad, [illegible] las consolas.

Francisco Javier Fernández Perez (Orense)

Considero que las preguntas son muy difíciles de responder, teniendo en cuenta el gran surtido de títulos existentes en las consolas que mandan hoy en día. Todo dependerá de los gustos de cada usuario para responderla. He elegido una muestra aleatoria de siete Hobby Consolas y he analizado los parámetros más importantes: gráficos, sonido, jugabilidad, diversión y valoración total. La respuesta tras el análisis está clara: mínima diferencia de calidad entre unos y otros soportes, destacando del resto la nueva N64. En cuanto a la pregunta de cuales son los mejores títulos, obtenemos que destacan sobre todos los deportivos, con clara ventaja de la Saturn (W.W.Soccer, Fifa 97). Al contrario sucede en lucha, con la PSX como ganadora (Soul Blade, Tekken 2). No hay un claro vencedor entre los mejores títulos, por lo que los considero empatados.

Titulo.- ¿Calidad de los Juegos?.¿Cuáles son los mejores titulos?.

Considero que son preguntas muy difíciles de responder, teniendo en cuenta el gran surtido de titulos existentes en las consolas que mandan hoy en dia. Por lo que todo dependerá de los gustos de cada usuario para responderla. (Por ejemplo, según mis gustos, para mi seria un poco mejor la PlayStation).

Pero para poder contestar con arbitrariedad, es preciso analizar los parámetros más importantes de los titulos, es decir, Jugabilidad, Gráficos, Diversión, etc..., por lo que elegimos una muestra de revistas **Hobby Consolas** al azar, y comprobamos los valores de dichos parámetros.

Cogemos por ejemplo 7 revistas y hallamos la media de todos los juegos que tengan dichos parámetros, dando estos resultados:

Parámetro	N-64	Saturn	PSX	SN	MD
Gráficos:	93,40	87,80	88,30	87,00	89,60
Sonido:	92,30	86,80	87,65	86,00	86,30
Jugabilidad:	91,85	88,55	87,65	87,00	88,90
Diversión:	91,60	88,30	88,61	88,30	88,65
Valoración:	91,80	87,55	89,05	87,60	88,45

Como es lógico, la potente N-64 se hace notar tanto en los gráficos como en el sonido, aumentando (aunque no tanto) su dominio al resto de parámetros. En el resto de soportes (de su misma categoría), las diferencias son mínimas, si bien destaca un poco del resto el 89,60% obtenido por la MegaDrive en gráficos, será que en las pocas novedades que han sacado, se han esmerando más que nunca.

La respuesta ahora está clara; **mínima diferencia de calidad entre unos y otros soportes, destacando del resto la nueva N-64. (1).**

Para contestar a la segunda pregunta hacemos algo parecido, pero esta vez teniendo en cuenta el tipo de juego, así tendremos una idea de dónde está, principalmente, el dominio de cada soporte:

Roberto Ajenjo Murcia (Madrid)

La calidad de los juegos de Saturn es muy buena. Sin embargo, pienso que la ventaja que suponían en principio las conversiones de arcade se esta volviendo en su contra, ya que la gente se frotaba las manos pensando que iba a tener conversiones exactas y luego el apartado gráfico les dejaba algo fríos. Le doy un notable. Los de PSX son excelentes. Ayer sale un juego que parece imposible de superar y hoy aparece otro mejor. Personalmente, Matrícula de Honor. Los de N64 son hoy por hoy técnicamente insuperables. Solo queda darle tiempo para ver si son capaces de aumentar el ritmo, la calidad y la jugabilidad para no quedarse estancados. Me parece pronto para dar una nota global a sus juegos, ya que apenas hay 4 ó 5 en el mercado. En cuanto a Super Nintendo, está dando sus últimos coletazos, aunque todavía es posible encontrar novedades interesantes como Terranigma. Un suficiente. Con la Mega-Drive es increíble ver cómo Sega no aprende la lección y se conforma con poner a la venta un juego cada 2 meses. Se merece un suspenso. Para la Game Gear, un Muy Deficiente sin comentarios. No se los merece. Y por último, la Game Boy está prácticamente igual que la Super Nintendo, pero con más mérito, debido a que es una portátil. Un bien.

En resumen, creo que los mejores juegos están en poder de la PSX, tanto por jugabilidad como por una excelente calidad-precio. Bien por Sony.

Creo que lo mejor para saber qué juegos son los mejores es valorar por separado los existentes para cada consola.

* SATURN: La calidad de sus juegos es muy buena. Ejemplos de ello son Tomb Raider, Manx TT, WW Soccer, Nights, etc. Sin embargo, pienso que una cosa que en principio es una ventaja para la consola, se le está volviendo en ocasiones en su contra. Me refiero a las conversiones de arcade. La gente se frotaba las manos pensando en que iba a tener conversiones exactas, y luego se encontró con que, aunque la jugabilidad y diversión eran muy buenas, el apartado gráfico, sin ser malo (ni mucho menos), les dejaba algo fríos. Yo le doy un Notable.
* PLAYSTATION: Para mí excelentes. Ayer sale un juego que parece imposible de superar, y hoy aparece otro aún mejor (léase Tekken 2 - Soul Blade, F1- Porsche Challenge, Fifa 97- ISS Pro). La media es elevadísima, y cualquiera de los 15 primeros en la lista de éxitos son de una calidad óptima. Personalmente, Matrícula de Honor.
* NINTENDO 64: Técnicamente son insuperables hoy por hoy. Sólo queda darle tiempo al tiempo para ver si son capaces, no sólo de mantener el ritmo, sino de aumentar día a día la calidad y jugabilidad para no quedarse estancados. Tiene una ventaja sobre PSX y Saturn, y es que su catálogo en teoría no se va a ver manchado por montones de juegos mediocres. Me parece pronto para dar una nota global a sus juegos, ya que apenas hay 4 ó 5 en el mercado.
* SUPER NINTENDO: Pese a que aún tiene muchos clientes, está dando sus últimos coletazos. Sin embargo, todavía es posible encontrar novedades interesantes, como Terranigma. Un Suficiente.
* GAME BOY: Prácticamente igual que la SN, pero con más mérito, debido a que es una portátil. Un Bien.
* MEGADRIVE: Es increíble ver como SEGA no aprende la lección, y continúa ignorando a todos los usuarios que se resisten a entrar por el aro. Se conforma con poner a la venta un juego cada 2 ó 3 meses; de buena calidad, eso sí, pero es totalmente insuficiente. Y es que el catálogo ya huele. Se merece un suspenso.
* GAME GEAR: Sin comentarios. SEGA no se los merece. Muy Deficiente.

Así las cosas, creo que los mejores juegos están en poder de la PSX, tanto por jugabilidad, como por una excelente relación calidad-precio. Bien por Sony, que de la nada ha sacado una excelente consola y se ha asomado a la cima de los videojuegos.

Jorge Ruiz-Olivares Pérez (Madrid)

Tanto Saturn como PlayStaion son consolas de nueva generación muy parecidas y las dos tienen casi las mismas posibilidades (creo que unas pocas más la PSX), pero para mi gusto y creo que para la mayoría, el catálogo de juegos de la PSX es mejor, más extenso y más variado (hablo de los mejores precios) que el de la Saturn. Al valorar la calidad de los juegos de una consola debemos fijarnos en general y no dejarnos llevar porque un par de juegos buenos destaquen sobre la deficiencia de otros, sobre todo si el género de estos juegos no es tu fuerte. Los juegos de N64 me gustan, pero por ahora no me convence su escasez.

Dejando esto aparte, a la hora de valorar la calidad de un juego, las cualidades técnicas son tan importantes como la diversión que te proporcione el juego. El que diga que la diversión es más importante es que tiene una birria de consola e intenta disimular su vergüenza.

Esta claro que no todos los juegos van a tener una calidad gráfica impresionante, eso salta a la vista. La gente piensa que todos los juegos buenos pertenecen la misma consola, y eso es un error, porque consolas no iguales pero si parecidas sacarán juegos muy buenos y competitivos. Eso es lo que pasaba entre la Megadrive y la Super Nintendo. Entre la Saturn y la PlayStation ocurre una cosa parecida, son consolas de la nueva generación muy parecidas y las dos tienen casi las mismas posibilidades (creo que unas pocas más la PSX), pero a mi gusto y creo que al de la mayoria, el catálogo de juegos de la PSX es mejor, más extenso y más variado (hablo de los mejores precios) que el de la Saturn. Otra cosa es que la PSX no tiene juegos de motos como el MANX TT, o juegos de disparos como el VIRTUA COP 2, y en eso no hay duda. Al valorar la calidad de los juegos de una consola debemos fijarnos en general y no dejarnos llevar por que un par de juegos buenos destaquen sobre la deficiencia de otros, sobre todo si el género de esos juegos no es tu fuerte, y ese es mi caso (lo siento por Sega pero así son las cosas). Los juegos de N64 me gustan, pero por ahora no me convence la escasez de ellos.

Dejando esto aparte, para valorar la calidad de un juego, hay que tener en cuenta los gráficos, el sonido, y todas las cualidades técnicas y la diversión. Las cualidades técnicas son tan importantes como la diversión que te proporcione el juego. El que diga que la diversión es más importante es que tiene una birria de consola e intenta disimular su vergüenza. Un juego que no tiene buenos gráficos y buena animación no parece real y te acaba aburriendo, al contrario, si tiene unos gráficos excelentes pero es un rollo de juego, te cansas enseguida de él. Son dos cualidades que se complementan. Juegos que reúnan las dos cosas pueden ser: el VIRTUA COP 2, el TOMB RAIDER, el PORCHE CHALLENGE, o el TUROK.

También es bueno que los buenos juegos salgan cada do o tres meses, entre varios juegos mediocres, para poder elegir y comparar.

Al hilo del tema de este mes... ¿creéis que puntuamos muy alto a los juegos?
Enviad vuestras cartas a:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes.
(Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



No hay duda: N64 la mejor.

De Andrés Zurano Zurano a los mortales

¡Salve, mortales! Soy yo, a quien los antiguos griegos llamaban Zeus. He decidido escribiros por lo de la nueva N64. Es ilógico que algunos digan que la N64 no es mejor que las demás, pues el apartado técnico del anuncio de la N64 lo deja todo claro. Y respecto a juegos os voy a hacer un razonamiento muy sencillo: cojamos a «Tomb Raider» de PSX e imaginemos que es un juego de N64. Los estupendos gráficos del juego de PSX tendrían un nivel regular-bajo en N64 y la calidad CD de los efectos especiales de PSX se veían superados en los cartuchos de N64.

Así, de muy buenos, pasarían a regulares-altos, la increíble suavidad del juego en PSX sería un continuo malestar en 64 bits ya que se podrían aplicar muchas más cámaras como en Mario 64, la diversión sería la misma ya que es el mismo juego pero si se almacenaran todas las ventajas de la N64 sería mucho mejor. Así, «Tomb Raider» en PSX obtuvo 94 puntos, pero ese mismo juego si fuera de N46 estoy seguro de que no alcanzaría los 84 puntos. Si alguna vez versionan «Tomb Raider 2» para Saturn, PSX y N64 os daréis cuenta de lo que os digo en esta carta. Pero seguro que pasaría una cosa: no se vería ni uno de esos dichosos y abundantes "cuadraditos".

Siempre Igual

De Gustavo la rana a quién le interese.

Estoy harto de leer todos los meses lo mismo: "...un juego, por muchas técnicas anti-pixelación que tenga, si no te da lo que buscas, es malo..." "...de qué te sirve que la N64 sea dos veces más rápida, si sus juegos no te dan lo que buscas..." Vamos señores, sienten la cabeza y piensen un rato. No se dan cuenta de que ya no saben ni lo que dicen. Puesto que saben que Nintendo 64 es claramente superior a los presentes sistemas de 32 bits, se dedican a desprestigiar sus juegos. ¿No se han parado a pensar que N64 aun carece de juegos para ser juzgada? Lo que verdaderamente les ocurre a ustedes es que no pueden aguantar la idea de que la consola de Nintendo sea claramente superior a las demás. Señores, dénle tiempo al tiempo y a finales de año ya hablaremos.

Respecto a la entrevista a Carlos Ulloa (el de la "pisinoguis" esa), reconozco que Nintendo ha metido la pata con sacar su consola con cartuchos. Pero señor Ulloa, para programar puede que sí, pero para jugar, indiscutiblemente N64 es la mejor.

PD: A mi parecer, Saturn y PlayStation, con el tiempo o sin él, quedarán eclipsadas por N64. Señor Roberto, hay que saber perder.

En defensa de los clásicos

David A. C. a Roberto Ajenjo

Hola, qué tal, tengo 18 años y me permito salir en defensa del videojuego porque pocas veces en mi vida me había sentido tan ofendido. En primer lugar, me gustaría pedirle a Buz Añoluz todo el respeto que se merece el entrañable Atari 2600, por tanto como representa en el sector y por ser clave en el desarrollo de los videojuegos. En segundo lugar, y esto es por lo que estoy dolido, son las declaraciones de Roberto Ajenjo. Mr. Roberto, que quede claro que personalmente respeto su opinión pero que no la comparto en absoluto.

> ***Nintendo sí se ha acordado y han realizado una gran versión del mítico Mario, haciendo honores a quienes se lo merecen. Muchas gracias, Nintendo.***
>
> *David A.C.*

Para empezar, quisiera recordarle que la mayoría de los videojuegos para los 8,12 y 16 bits poseían o poseen el encanto, la ternura, la inocencia y la imaginación de un niño. ¿Quién no se llevó horas y horas frente al televisor con juegos como «Super Mario», «Castle of Illusion», «Sonic» y un larguísimo etcétera? ¿Iban dirigidos a personas de 18,20,30,40... años de edad? Mire señor Roberto, usted le ha faltado al respeto a los reyes del videojuego, porque para ellos fue inventado, porque ellos entienden mucho más, porque ellos lo sienten y nosotros sólo podemos imitarlos. Desgraciadamente, Sega y Sony se han olvidado de estas personas que hicieron grande el sector, y han apostado por el arcade desde el principio.

Nintendo es la única que ha sabido conservar ese espíritu, esa magia. Ellos sí se han acordado y han realizado una gran versión del mítico Mario, haciendo honores a quienes se lo merecen. Muchas gracias, Nintendo, y especialmente a tí, maestro Miyamoto.

PD: Animo para la mejor y más completa revista del sector, porque en la variedad está el gusto.

Aclaraciones varias

De Gogeta a todos.

He escrito para aclarar unas cuantas cosas. El caso es que ya estoy harto de ver siempre los mismos temas: guerras de consolas, guerras de videojuegos y me gusta el Manga y a él no. Yo quiero aclararlo todo, si me lo permitís.

Sobre las guerras de consolas quería decir que

todo lo que se oye por aquí son tonterías porque todas las consolas son buenas. Es cierto que una de 32 bits supera a una de 16 bits, y también es cierto que la de 64 supera a la de 32. Pero qué mas da que una sea mejor que otra si no te va a dar la diversión que quieres. Lo importante es que te diviertas con los juegos de tu consola y no preocuparte de si el vecino tiene una consola mejor. También quería decir que porque hagan pocos juegos de una consola no hay porqué tirarla a la basura y olvidarte de ella si te sigue divirtiendo. Respecto a los juegos, quería decir lo mismo que de las consolas. ¿De qué te sirve el mejor juego de una consola si luego no te divierte tanto como otros? Yo tengo el «Dragon Ball Z Ultimate 22» de la PSX y con este juego me divierto más que con el «Tekken 2». Y sobre el Manga solo diré que los de Hobby Consolas solo hacen su trabajo, porque para vuestra información el Manga está compuesto por: humor, acción, lucha y lo erótico. Y si HC habla del Manga tendrá que hablar de todos los temas, y en eso está incluído lo erótico, aunque comprendo perfectamente que a la gente pequeña no le guste.

Mejores consolas pero peores juegos

De David García

Hola, tengo 23 años y varias consolas, y escribo a esta sección porque estoy muy preocupado por la calidad que están ofreciendo los últimos juegos. Estoy cansado de comprar esos juegos, supuestamente maravillosos, que desde esta y otras revistas del sector se puntúan con más de 90 y que después compruebo que ni mucho menos son lo que se decía. Y es por eso que he llegado a la siguiente conclusión: las compañías se aprovechan de la potencia de las actuales consolas para colarnos juegos con poca diversión y dudosa calidad, disfrazados con polígonos, sonido digital y espectaculares efectos. Para que veáis que lo que os digo no es gratuito, voy a poneros unos ejemplos. Quién no recuerda los geniales «Super Probotector» y «Castlevania IV» de Super, y vemos ahora las lamentables versiones para PSX («Contra» y «Drácula X»). Y yo me pregunto, ¿cómo siendo la misma compañía y con una máquina muy superior se pueden realizar unas versiones tan pésimas? Y el que dice Konami dice Namco y su saga «Ridge Racer», con fantásticos gráficos y un solo circuito que acaba aburriendo al más paciente, o Sega, que se aprovecha del tirón de sus geniales recreativas para realizar terribles conversiones en Saturn, o Acclaim, que utiliza licencias de buenas películas para hacer malos juegos. O E.A. y su «FIFA», que cada vez es mejor técnicamente y cada vez más injugable.

Quizá la única compañía que no ha bajado el listón ha sido Nintendo, pero tampoco voy a defenderla, ya que sacar un juego cada dos meses para N64 no me parece la postura más correcta. Con esto no pretendo herir a nadie, simplemente dar un toque a las compañías para que se esmeren más y si consigo desatar la polémica entre los lectores de HC, mejor. Mientras no lleguemos a las manos...

Aclaraciones... en castellano

De Knight Lore a Buz Añoluz

Aquí estoy otra vez, ya que me he sentido aludido y me gustaría matizar algunas ideas. Ante todo, es un placer constatar que esta sección ha mejorado mucho en los últimos cinco números, ya que la gente ha descubierto que esto se llama Contrapunto y no Contrainsulto. Vayamos por partes:

A Buz Añoluz: es contradictorio que me llames "resignado" y defiendas a Otaku Manga. Si lees un número cualquiera de esta sección, podrás ver que todos los mangas, revistas, CD's... que se recomiendan están en japonés. Así que, o conoces el significado de esos kanjis, o las fotos pasan por ser meras ilustraciones sin pies ni cabeza. Puedo concebir que la Hobby cree un apartado dedicado a hablar de la relación Manga-videojuego, pero me parece un sin sentido llenar cuatro páginas con elementos tan dispares (modelismo, revistas niponas, manga erótico...) como inaccesibles (en ningún momento se cita algún lugar para conseguir lo que se describe). Por otra parte, creo que nunca he dicho que yo no desee que todos los juegos aparezcan en castellano. Al contrario, ¡ojalá fuera así! Pero sé que jamás será así. ¿Cuántos usuarios de Super han deseado jugar con algún «Dragon Quest»? Yo creo que muchos. ¿Lo han conseguido? No. ¿Lo hubieran comprado si estuviese disponible en inglés? Es muy probable. Con esto quiero hacer ver que prefiero disponer de maravillas como «Vandal Hearts» o «Suikoden» en versión inglesa que no conseguirlos.

Decepcionado con N64

De Francisco José Mazzilli a todos

"Estoy profundamente decepcionado... no me podía imaginar que los juegos para N64 costaran como mínimo 10.000 pelas y muchos se acercaran a las 15.000"

Francisco José Mazzilli

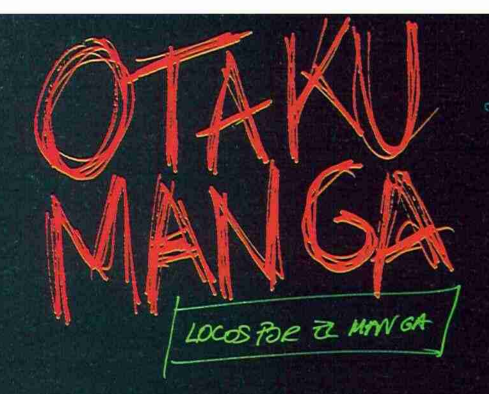
Estoy profundamente decepcionado. He esperado un montón de meses para poder comprar la consola N64 pensando que sus juegos me costarían un poco más; lo que no me podía imaginar es que como mínimo costaran alrededor de las 10.000 pelas y muchos se acercaran a las 15.000. Iluso de mí, pensaba que no existiría más de 2.000 pesetas de diferencia entre los juegos, cosa que estaba dispuesto a pagar, pero lo que no se puede pagar de ninguna manera es la enorme diferencia que existe, por juegos de similares características. Para mí, lo realmente importante es la jugabilidad y la originalidad de los juegos, pues aunque la calidad gráfica en Nintendo es algo superior, no es tanta. Por ello, pienso que Nintendo se ha equivocado totalmente al elegir el cartucho; por muchas virtudes que tenga no compensa económicamente. La mayoría de nosotros somos gente joven y con pocos recursos. Muy mal por Nintendo, has perdido un comprador.

Una persona humilde

De Rodny a Hobby Consolas

Para empezar, no me gustó mucho el título que le pusisteis a mi carta: "Muy listo para su edad". Yo no me las doy de listo, al contrario, me considero una persona humilde. Me gustaría rectificar algo de lo que dije en mi carta: "no hace falta última tecnología de consolas para pasar ratos alucinantes". En vez de eso, lo que quería decir era que no me importa los gráficos que tenga un juego, lo que importa es la diversión. ¿No creéis que a un niño de 4 años le puede gustar más Super Mario Bros. de NES que Mario 64? Y no sólo a los 4 años, también puede estar en este caso una persona adulta. Bueno, cambiando de tema me gustaría decir que Saturn y PSX están igualadas, mientras que N64 supera a estas dos máquinas hoy en día.

Seguramente algún día Sega y Sony sacarán una más potente que N64. Pero por ahora, ésta sigue siendo la reina, y no la oveja negra (¿eh, Jose Miguel Payá?).



Nueva edición del Salón del Cómic de Barcelona



Tras la reposición de energía vital que hemos experimentado en nuestra visita anual al Salón del Cómic de Barcelona, estamos nuevamente con las pilas cargadas. En esta edición de Otaku Manga vamos a hacernos partícipes de nuestro entusiasmo y vamos a contaros todo lo que allí vimos de interés, que fue mucho. Atentos.

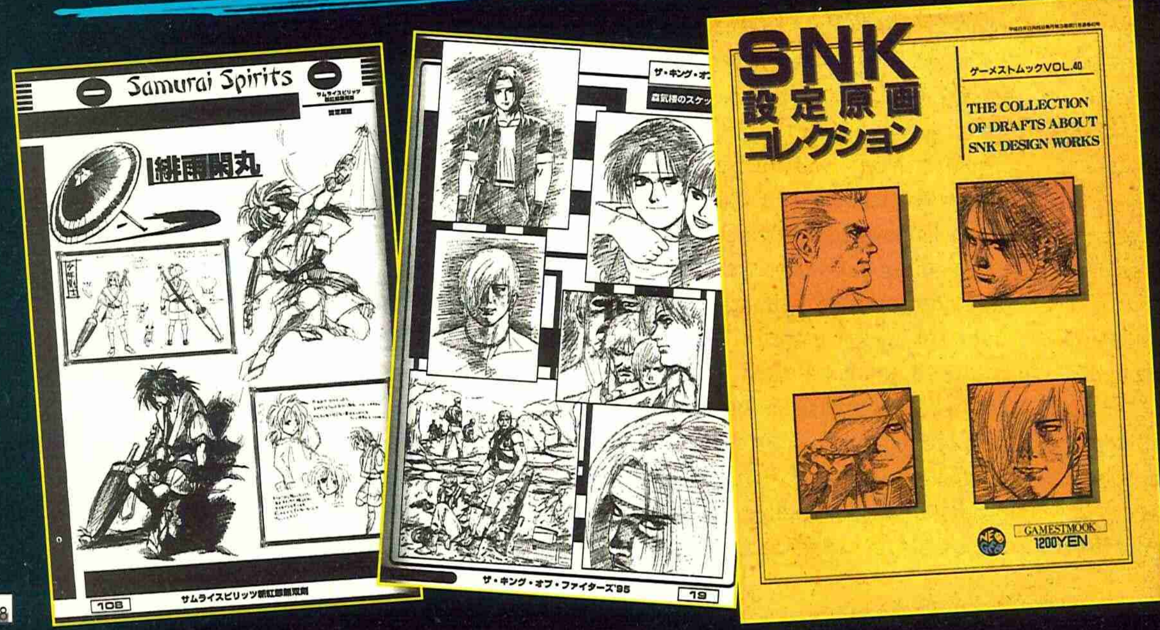


¿Cómo fue esta edición?

No fue una de las más favorables en lo que a asistencia de público se refiere. Hubo mucha menos gente que en anteriores ediciones, lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que, a pesar de que los exhibidores presentan muchas novedades, los organizadores no ofrecen excesivos alicientes de cara al público Aun así, repito, cada stand del salón ofreció lo último en el campo del cómic y el manga (no sólo de Dragon Ball, aunque sí en su mayoría).

El fenómeno Evangelion, del que os hablamos hace pocos números, se está extendiendo a una velocidad increíble. Telas, banderas, cortinas, posters, tarjetas, figuras e incluso los 2 videojuegos de Saturn, hicieron acto de presencia en cada puesto de venta de la Estación de Francia.

Los televisores de los distintos stand (Videoclub Hollywood, Estudio Inu) no paraban de emitir los últimos episodios de Dragon Ball GT (los de Songokuh Super Saiya 4), el nuevo film de DBZ en castellano e incluso en un stand (Chunichi Comics) se pudo disfrutar del primer OVA de Gowkaizer (también comentado ya en esta sección). Pero lo más interesante para quien iba a dejarse los ahorros fue todo lo que a continuación os comento...



Nuevos libros

La misma compañía japonesa que nos ofreció los libros "Capcom Illustrations" y "SNK Illustrations" acaba de lanzar un nuevo libro que recopila una gran cantidad de ilustraciones en formato boceto, con las que los fans de los juegos de esta compañía van a alucinar como nunca. Al igual que los dos anteriores libros, sería un pecado dejarlo pasar.

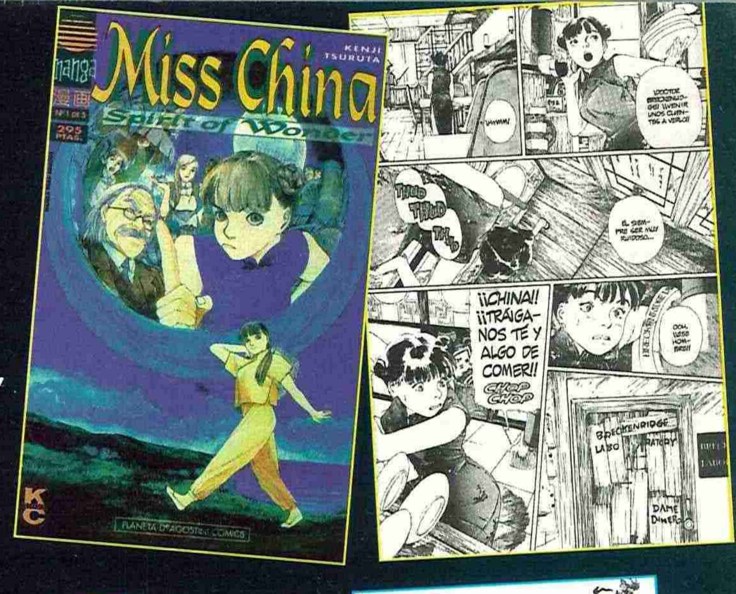
"FINAL FANTASY: JAPAN": El ilustrador oficial de «Final

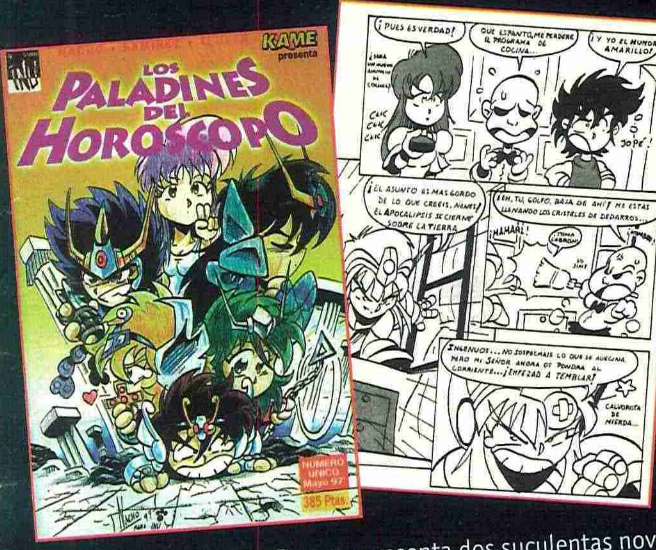
Novedades manga en España.

Planeta-deAgostini presentó los siguientes títulos:
"CAZADORES DE MAGOS" (originalmente "Bakuretsu Hunter"), un manga bimestral en formato tomo nipón que nos narra las aventuras de un chaval poseído por doce animales mitológicos, perteneciente además a un clan de cazadores de magos. Genial!

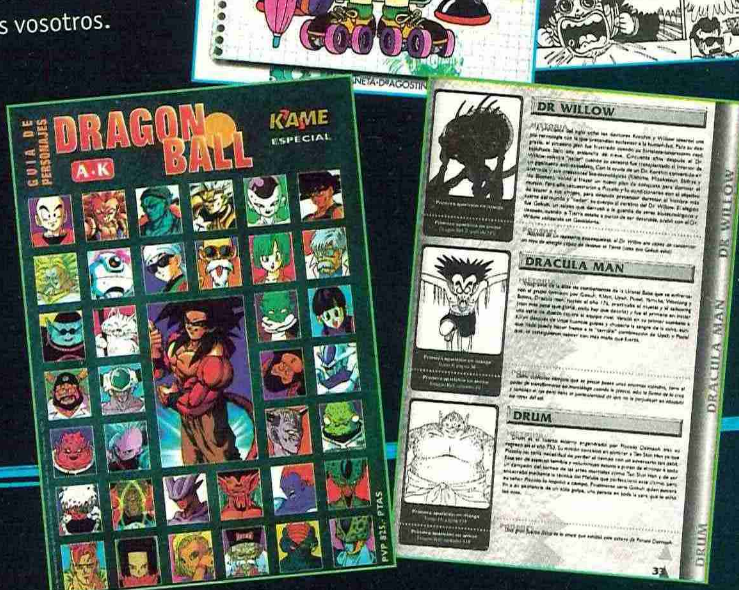
También han lanzado el tomo **"LA TRAGEDIA DE P"**, de Rumiko Takahashi, recomendado para los auténticos fans de Rumiko y los mangas sin acción a base de golpes; **"COMPILER"**, de Kya Asamiya, rescatada del "Shonen Mangazine" y otras dos grandes novedades:

"MISS CHINA (SPIRIT OF WONDER)" uno de los mejores mangas de cuantos he podido disfrutar hasta el momento. Un argumento cargado de sentimientos, sorpresas y los especiales "toques" de su peculiar protagonista, una jovencita china que dirige un restaurante en Inglaterra.





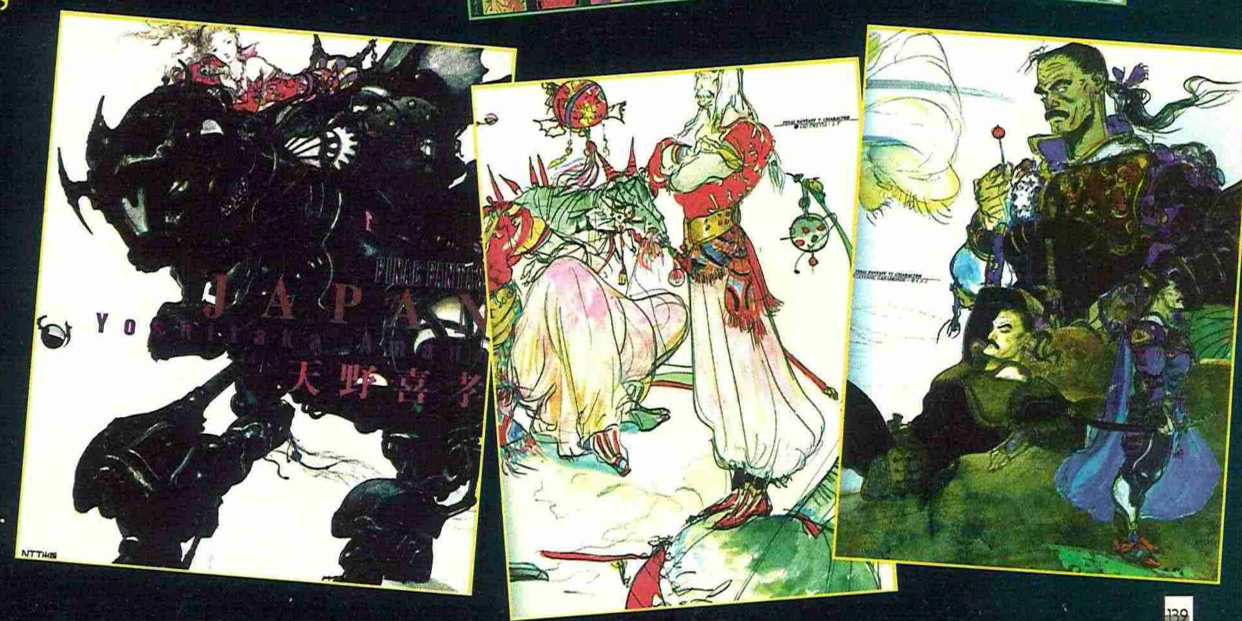
"DR. SLUMP": Después de que las velas que les pusimos a todos los santos se apagasen, Planeta nos ha ofrecido por fin el "Dr. Slump" de Akira Toriyama que tanto esperábamos. Creo que no es necesario decir nada sobre esta obra de sobra conocida por todos vosotros.

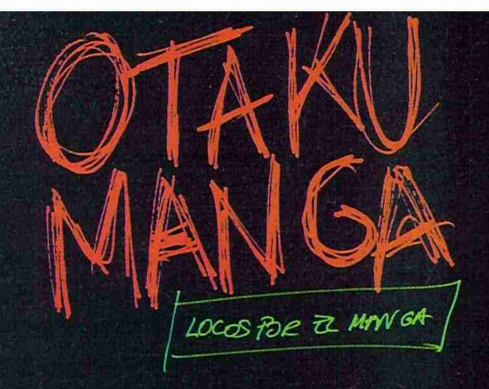


Por su parte, el **Studio Inu** nos presenta dos suculentas novedades editoriales: una de ellas es **"LOS PALADINES DEL HOROSCOPO"** (parodia de "Los Caballeros del Zodiaco"), realizada por Nacho Fernández (uno de sus mejores trabajos), David Ramírez y Nuria Teuler; y la segunda novedad es una **"GUIA DE PERSONAJES DRAGON BALL"**, que parecen haber dividido en dos partes y en la que podremos encontrar hasta el último personaje aparecido tras la transformación de Songokuh en el Super Guerrero Legendario. Recomendable.

de Ilustraciones

Fantasy», Yoshitaka Amano, ha lanzado un libro recopilatorio de sus increíbles cuadros. Especialmente recomendado para los fans de esta serie. De esta misma saga encontramos también el **"FINAL FANTASY VI PIANO COLLECTIONS"**, editado directamente por SquareSoft. Se trata de un libro de partituras con la música de lo que fue la tercera entrega de Final Fantasy en los USA, que además trae un CD con las mismas interpretadas.





Nuevos CDs: Mucha marcha.



"SINGLE FATAL FURY 2": Al contrario que otros años, en este Salón del Comic se pudieron encontrar CDs originales en gran cantidad. Incluso algunos "singles" se dejaron ver por allí, como éste que ahora os comento. Es un mini CD con los dos temas cantados del segundo OVA de Fatal Fury (no editado en España).



"THE KING OF FIGHTERS'96 ARRANGE SOUND TRAX": Este CD recopila la música de la ultima versión del «KOF», pero regrabada con increíble calidad y nuevas aportaciones musicales. Una de las mejores conversiones de música de cartucho a música orquestal hechas hasta el momento.

"SAMURAI SPIRITS IV ARRANGE SOUND TRAX": Versiones mejoradas de la BGM de «Samurai Shodown 4», con pistas auditivas en las que los dobladores oficiales de los luchadores narran la historia del videojuego (una especie de radio-novela).



"FINAL FANTASY: LOVE WILL GROW": Este es un curioso CD que presenta algunas de las más famosas melodías de la saga «Final Fantasy» en versión cantada (las letras pueden estar en japonés, inglés, francés y portugués). Muy curioso.

"FINAL FANTASY VII ORIGINAL SOUND": Ni más ni menos que una caja con 4 CDs es la encargada de recopilar toda la música del inigualable juego de rol de PlayStation. Obviamente el pack es caro, pero sus fans saben lo que compran mejor que nadie.

Y las inacabables tarjetas

Si te paras a pensar en la cantidad de tarjetas que hay a la venta, cuando aún no has acabado de contarlas ves que han aparecido 10 nuevas colecciones. ¡Buf! Estas son:



DRAGON BALL GT P.P. CARD 3: Las PP Cards de sobrecitos en las que hace acto de aparición el Songokuh de nivel 4 contra el maloso Vejeeta-Baby (a ver si en un próximo Otaku os explico de qué va la cosa). Imágenes punteras con lo último de GT.

DRAGON BALL GT BANDAI POWER LEVEL 20: El Songokuh 4 por todas partes, pero esta vez apoyado por unas imágenes brutales. Si consigues tu colección completa, ¡ya puedes retirarte del mundo del manga a una isla desierta donde poder observarlas sin que nadie te moleste!



STREET FIGHTER III: La primera colección basada en los nuevos personajes de CAPCOM, y acompañada por ilustraciones 3D de Street Fighter Zero 2.

FINAL FANTASY VII: En esta colección se pueden encontrar imágenes cogidas directamente del juego, otras son ilustraciones de aquí y de allá, pero en general la colección no pasa de ser bastante flojucha.

ALL CAPCOM WORLD: La colección de tarjetas que estábamos esperando. Todos los juegos de Capcom, con especial detenimiento en los de lucha, se pueden encontrar en esta colección de 180 cromos. Tenerla completa es tener 3 libros de ilustraciones de Capcom diferentes sin una sola pagina de desperdicio. ¡Bestial! Suerte para aquellos que traten de conseguirla, se trata de una edición de poca tirada.



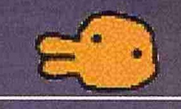
Y ya para despedirnos...

os digo que, por razones de espacio, no he podido contaros todo lo de interés que vi en la feria. Pero bueno, mejor, porque, como dice el refrán: "Ojos que no ven, corazón que no siente". Y vosotros -como todos- sentiríais mucha pena por no poder comprar todas la maravillas que fueron presentadas.

Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

CONCURSO





SORTEAMOS 50 TAMAGOTCHI

Te presentamos a la nueva criatura ciberespacial: Tamagotchi, una mascota interactiva que necesita de todo tu cariño y cuidados para vivir y crecer feliz.
Si quieres conseguir una de estas divertidas mascotas no tienes más que decirnos si las siguientes afirmaciones sobre los Tamagotchi son correctas:



PREGUNTAS

1. ¿Dónde vive un Tamagotchi?
- a) En una especie de huevo cibernético.
- b) En un chalet adosado.
- c) En el campo.

2. ¿Que país de la Tierra fué el primero visitado por un Tamagotchi?
- a) Brasil.
- b) España.
- c) Japón.

3. ¿Qué edad máxima alcanza un Tamagotchi?
- a) 28 años (días en la Tierra)
- b) 15 años.
- c) Viven eternamente.

BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (valen fotocopias), con las respuestas correctas.

2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **CINCUENTA**, que serán ganadoras de un juego de un "Tamagotchi" . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **26 de mayo al 26 de junio de 1997**.

4 La elección de los ganadores se realizará el **2 de julio de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: BANDAI y HOBBY PRESS, S. A.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

....

....

Calle ....

....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1) ________, 2) ________, 3) ________

Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso TAMAGOTCHI».







La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambios cambios clubs

CAMBIOS

CAMBIO Super Nintendo con un mando y los juegos: «Super Mario All Stars» y «Animaniacs» y Game Gear con adaptador T.V., coche y corriente con «Sonic». Cambio por PlayStation con o sin juegos y un mando. Preguntar por José Luis (hijo). TF: 950-257116.

CAMBIO Master System 2 con los juegos: «Donald Duck», «Indiana Jones» y «Taz-Mania» por una Game Gear con adaptador TV o por Game Gear con un juego. Sólo Huelva. Preguntar por Rubén. TF: 959-255661.

¡URGENTE! necesito el «Disc World» de Sega Saturn. Doy a cambio 2 ó 3 juegos de Saturn. Preguntar por Rafa. Llamar de 14'30 a 16'00 horas. TF: 986-864964.

CAMBIO «Sonic 3» por «Terminator 2» de Mega Drive y «Altered Beast» por «Terminator». Interesados preguntar por Pedro José. TF: 91-8915427.

VENTAS

VENDO consola Super Nintendo con dos mandos y dos juegos: «Super Mario All Stars» y «Donkey Kong Country 2» por 9.000 ptas. O bien la consola más 9 juegos: «Fifa'97», «DKC 2 y 3», «ISS DeLuxe», «Killer Instinct»... por 22.000 ptas. Sólo Madrid. Preguntar por Sergio. TF: 91-6880587.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y «Super Mario All Stars» y «Donkey Kong Country 3». Todo por 20.000 ptas. Preguntar por Roberto. TF: 956-889186.

VENDO Super Nintendo con un mando y los juegos: «Super Street Fighter 2» y «Super Mario World». Todo con sus cajas, cables y manuales en perfecto estado. Todo por 9.000 ptas. Preguntar por Lolo. Sólo tardes. TF: 957-262362.

VENDO Mega Drive con dos mandos y 18 juegos. En perfecto estado. Todo por 40.000 pesetas. Preguntar por Miguel Ángel. TF: 91-8917467.

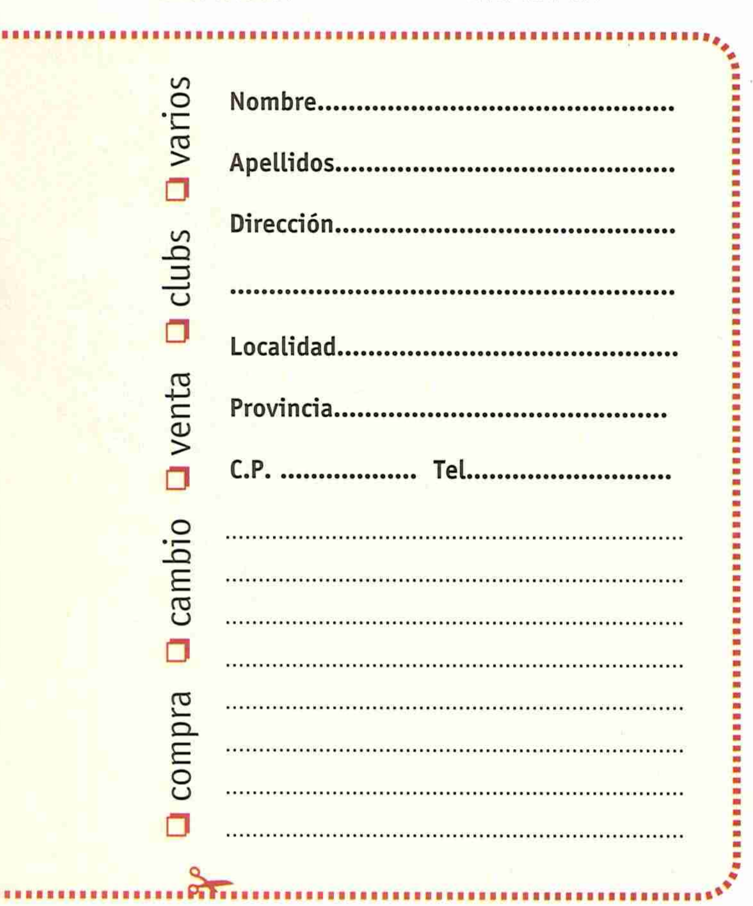
URGENTE vendo pack de Memory Card en color y mando con turbo y auto a 5.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 929-643372. Sólo Ayamonte y Sevilla. Preguntar por Pablo.

¡¡¡ATENCIÓN!!! vendo consola Super Nintendo con: «Super Mario All Stars», «Dr. Franken» y «Ultimate Mortal Kombat 3» con el adaptador, Super Game Boy con «Street Fighter 2» de Game Boy. Interesados llamar al TF: 971-384309. Preguntar por Aarón.

VENDO PlayStation con «NBA Live'96», «Fifa'97», Memory Card, un mando y tres demos por 15.000 pesetas. ¡URGENTE! Llamar de 21'00 a 23'00 horas. Preguntar por Oscar. TF: 972-352651.

VENDO juego de PlayStation: «Crash Bandicoot» en buen estado por 6.500 o 7.000 pesetas. Llamar al TF: 927-510032. Preguntar por José Mª. Llamar por la tarde.

VENDO Sega Saturn o juegos (11) por separado o junto, en perfecto estado. Comprado en Navidades. Interesados llamar al TF: 94-4992204. Preguntar por Iker.



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VARIOS

VENDO O CAMBIO consola Mega Drive o Mega CD (opcional). Mega Drive con 19 juegos: «Theme Park», «Sonic 3D», etc... y Mega CD con 5 juegos por 50.000 pesetas o cambio por SegaSaturn con varios juegos. Sólo Málaga. Preguntar por Pablo.
TF: 95-2307476.

VENDO O CAMBIO «Tintín en el Tíbet» de Game Boy en perfecto estado por 3.500 pesetas (precio a convenir) o por «World Heroes 2 Jet» o «Toshinden» o algún juego de lucha. Preguntar por Álvaro. TF: 91-7985424.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y ocho juegos por 17.000 pesetas o lo cambio por PlayStation o Saturn con algún juego. Preguntar por José. TF: 91-5091881.

VENDO por 4.000 pesetas Mega Drive con dos mandos y dos juegos y Super Nintendo por 5.000 pesetas o los cambio por «Tekken 2», «Toshinden 2» y «Disruptor» u otros. Escribir a: Fco. José Delgado Mesa, C/ Cristóbal Colón, 29. 14280. Balalcazar (Córdoba).

VENDO Mega Drive con «Comix Zone», «Donald in Maui Mallard», «Sonic 2», «Dragon Revenge» y «King of the Monster» por 25.000 pesetas o cambio por PlayStation. Preguntar por Pedro. TF: 968-595130.

CAMBIO «Night Warriors» por «Cool Boarders» y cambio también «Resident Evil» por «Gex». Compro «Bust a Move 2» por 4.990 pesetas. Preguntar por Jon. TF: 943-623110.

VENDO O CAMBIO juegos de Saturn. Buenos precios. Sólo Sevilla. Preguntar por Álvaro. TF: 95-4642617.

¡URGENTE! vendo Game Boy con seis juegos. Entre ellos: «Fifa Soccer» por 10.000 pesetas o cambio por Nintendo con dos mandos y un juego. Interesados llamar al TF: 91-3573473. Sólo Madrid. Preguntar por Javier.

VENDO Mega Drive en buen estado con dos mandos y cinco juegos o cambio por PlayStation en buen estado. A ser posible con dos mandos. Preguntar por David. TF: 980-637572.

VENDO los siguientes juegos de PlayStation: «Discworld» y «Fifa'97» a 4.500 pesetas cada uno y «Wipeout» y «Destruction Derby» a 3.000 pesetas cada uno. Interesados escribir a: Raúl Rodrigo Guzmán, C/Puerta del Campo, 1-2º Izda. 28500 -Arganda del Rey- (Madrid).

COMPRAS

COMPRO instrucciones de los juegos «Battle Arena Toshinden» y «Fighting Vipers». Ambos de la consola Saturn por 1.000 pesetas cada una. Interesados llamar al TF: 91-5190238. Preguntar por Iván.

COMPRO el número de Kame Especial Dragon Ball GT, el libro de U-JIN de Namco Editorial titulado U-JUENE y mangas de 2ª mano. Interesados escribir a: Tony Garrido Cabezas, C/Alférez Rojas, 16. 23240 -Navas de San Juan- (Alicante).

COMPRO juegos para Super Nintendo que estén en buen estado y con instrucciones como: «NBA Jam», «Street Fighter 2 Turbo», «Super Mario World», «Killer Instinct», «Fifa», «F-Zero» y «U.N. Squadron». Escribir a: Enrique Dalfó Ruíz, C/Animes, 7-1º A. 17200 -Palafrugel- (Girona).

ME GUSTARÍA COMPRAR el juego «Zelda» de Game Boy por 1.000 pesetas. Interesados llamar al mediodía de 13'30 a 14'30. Preguntar por Mikel. TF: 943-627302.

COMPRO juegos de Nintendo con caja o sin ella por 1.000 pesetas cada uno, también juegos de Game Gear por el mismo precio. Preguntar por Jorge. Llamar por las noches. TF: 96-3332264.

COMPRO cualquier juego de «Dragon Ball» para Nintendo. Preguntar por Juanjo.
TF: 925-537121.

COMPRO «The Legend of Zelda» o «King Quest» por 1.500 pesetas. Que sean de Game Boy o cualquier otro RPG. interesados llamar fines de semana al TF: 95-4840262. Preguntar por Rocío.

CLUBS

CLUB MEGA DRAGÓN si quieres formar parte del club, no tendrás que enviar dinero, sólo 10 tazos de Dragon Ball de Matutano. Recibirás tu carnet, trucos que me pidas y un pin de Dragon Ball por el morro. Escribe a: Santiago De-Miguel Bartolomé, C/La Paz, 11. 19294, Mandayona (Guadalajara).

CLUB PLAYSTATION si quieres pertenecer al club, envía 3 sellos de 32 pesetas o 100 pesetas en cada carta que nos envíes a esta dirección: Sulthon Sjahril Sabaruddin, C/Santa Tecla, 12 (chalet). 28022, Canillejas (Madrid).

CLUB LOS FANTÁSTICOS si quieres formar parte de nuestro club fantástico por sólo 400 pesetas entrarás a formar parte de nuestros fantásticos concursos de video consolas Nintendo y te daremos nuestro carnet. Escribe a: Antonio Rodríguez Córcoles, C/Balmés, 13. 02510 -Pozo Cañada- (Albacete).

CLUB MEGA DRIVE si quieres ser socio tienes que mandar 100 pesetas al mes. Somos 10 socios. Vendemos videojuegos de Mega Drive, también hacemos sorteos y regalos. Seriedad. Escribe a: Jonathan López Gómez, C/Olesa de Bonesvalls, 4. 08800 -Vilanova y Geltru- (Barcelona).

ESTOY FORMANDO un gran club de carácter internacional. Este club será especialmente un club de intercambio. Interesados en intercambiar algo o hacer alguna sugerencia escribir a: Manuel Jiménez Sigüenza, C/San Roque, 3. 41760 -El Coronil- (Sevilla).

SI TIENES CONSOLA ¡a qué esperas! apúntate al Play-ex con revista, carnet, compra, venta, cambio y puedes llegar a ser vice-presidente. Envía una carta a:
Jesús Andrés Ruíz Arteaga, Polígono Industrial, 53. 13200 -Manzanares- (Ciudad Real).

GRAN CLUB SPECTRUM ZX somos un gran grupo de amigos y disponemos de trucos y miles de programas en cinta y para emulador de PC. ¡Escríbenos! Dirección: Jesús Martínez del Vas, C/Santiago de Compostela, 90-2º K. 28035 (Madrid).

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

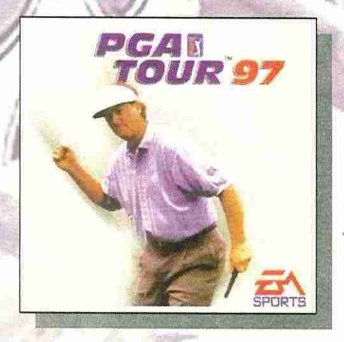
LOS ENCONTRARÁS EN 

La mejor forma de comprar el mejor software

ELECTRONIC ARTS®



PGA TOUR 97

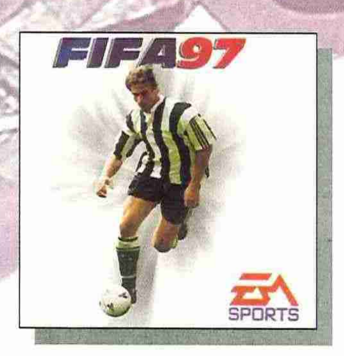


EA Sports trae un soplo de aire fresco en *PGA TOUR 97*, con una serie de nuevos gráficos, una música vibrante y un ritmo de juego sin parangón. Todo lo que esperaba de *PGA* ya es realidad. ¡Descubrelo!.

8.990 

7.990 PlayStation

FIFA 97

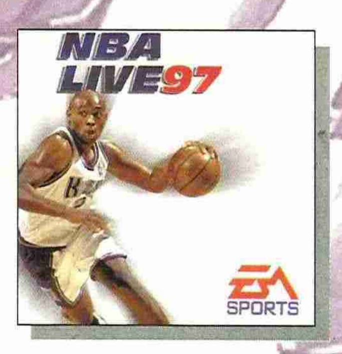


La tecnología con la que se ha diseñado *FIFA* ha sido completamente renovada para la versión 97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D + TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo. *FIFA 97*: Emoción Capturada.

8.990 

7.990 PlayStation

NBA LIVE 97

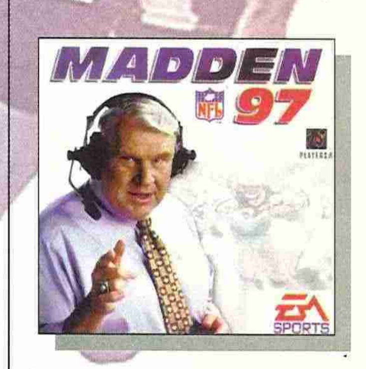


Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. *NBA Live 97* ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y atmósfera de la cancha. El juego condensa todo el realismo de uno de los juegos más duros del mundo.

8.990 

7.990 PlayStation

MADDEN 97



El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara y un ritmo de acción veloz son algunos de los elementos de esta maravilla.

8.990 

7.990 PlayStation

NHL 97

EA Sports, el indiscutible campeón de los juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increibles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción.


8.990 

7.990 

NHL 97 · EA SPORTS

Realiza ya tu pedido llamando al teléfono 902·17·18·19



LUNES A VIERNES 10,30 A 20,00 h.
SÁBADOS 10,30 A 14,00 h.



CENTRO MAIL
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h
envíos
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO
POR SOLO 750 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* PRECIO VALIDO PARA PENINSULA
* RESTO DE ESPAÑA, ANDORRA Y PORTUGAL 1000 PTAS
ENVIO POR CORREO 400 PTAS.
SEGA SATURN
SUPER OFERTA
24.900
Incluye: MANDO + DEMO CD y juego a elegir entre:
SEGA RALLY, VIRTUA FIGHTER 2, WORLD WIDE SOCCER, TOSHINDEN URA, VIRTUA COP 2
PERIFERICOS
CABLE RF 4.990
CONTROL PAD 3D 6.990
CONTROL PAD 8 BOTONES 3.990
CONTROL PAD INFRARED 12.490
JOYSTICK VIRTUA STICK 6.990
MEMORY CARD PLUS 6.990
PER4MER TURBO WHEEL + PED 11.990
PISTOLA MAD CATZ 6.490
JUEGOS SATURN
DRAGON BALL Z — CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS" — P.V.P. - 7.990
FIGHTERS MEGAMIX — CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS" — P.V.P. - 9.490
MANX TT — CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS" — + REGALO CARTERA — P.V.P. - 9.490
SEGA RALLY — CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS" — P.V.P. - 5.990
SONIC 3D — CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS" — P.V.P. - 9.490
3D LEMMINGS P.V.P. - 4.990
ALIEN TRILOGY P.V.P. - 5.990
ALONE IN THE DARK P.V.P. - 9.490
AMOK P.V.P. - 9.490
BATTLE STATIONS P.V.P. - 8.990
BLAM! MACHINEHEAD P.V.P. - 4.990
BLAZING DRAGONS P.V.P. - 8.990
BOMBERMAN P.V.P. - 9.490
BUG TOO P.V.P. - 9.490
CASPER P.V.P. - 5.990
COMMAND & CONQUER P.V.P. - 6.490
CRIME WAVE P.V.P. - 9.990
CRUSADER-NO REMORSE P.V.P. - 7.990
CYBERIA P.V.P. - 3.990
DARIUS 2 P.V.P. - 3.990
DARK SAVIOUR P.V.P. - 9.490
DAYTONA USA P.V.P. - 3.990
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP P.V.P. - 4.990
DEFCON 5 P.V.P. - 2.990
DESTRUCTION DERBY P.V.P. - 9.490
DIE HARD THE ARCADE P.V.P. - 9.490
DOOM P.V.P. - 7.990
DRAGON HEART P.V.P. - 8.990
EARTHWORM JIM 2 P.V.P. - 3.990
FIFA'97 P.V.P. - 8.990
FIGHTING VIPERS P.V.P. - 3.990
FORMULA KARTS P.V.P. - CONS
GENE WARS P.V.P. - 2.990
GHEN WAR P.V.P. - 3.990
GRID RUN P.V.P. - 7.990
INCREDIBLE HULK PANTHEON P.V.P. - 9.990
INDEPENDENCE DAY P.V.P. - 8.990
INT'L VICTORY GOAL P.V.P. - 2.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA P.V.P. - 8.990
LOST VIKINGS 2 P.V.P. - 8.490
MADDEN'97 P.V.P. - 8.990
MASS DESTRUCTION P.V.P. - 9.490
MEGAMAN X3 P.V.P. - 9.490
MIGHTY HITS P.V.P. - 3.990
MR. BONES P.V.P. - 9.490
NBA LIVE'97 P.V.P. - 8.990
NHL'97 P.V.P. - 8.990
NIGHTS P.V.P. - 4.990
PGA TOUR 97 P.V.P. - 8.990
PRO PINBALL P.V.P. - 3.990
RAYMAN P.V.P. - 4.990
SCORCHER P.V.P. - 9.490
SHINING WISDOM P.V.P. - 4.990
SKELETON WARRIORS P.V.P. - 3.990
SLAM'N'JAM 96 P.V.P. - 4.990
SOVIET STRIKE P.V.P. - 8.990
SPACE JAM P.V.P. - 8.990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD P.V.P. - 6.990
STORY OF THOR 2 P.V.P. - 4.990
ST. FIGHTER ALPHA 2 P.V.P. - 5.490
STREET RACER P.V.P. - 8.990
SUPER PUZZLE FIGHTER II P.V.P. - 5.490
TEMPEST 2000 P.V.P. - 6.990
THE CROW P.V.P. - 8.990
THREE DIRTY DWARVES P.V.P. - 9.490
TILT P.V.P. - 8.990
TOMB RAIDER P.V.P. - 7.990
TORICO P.V.P. - 9.490
TOSHINDEN URA P.V.P. - 4.990
VIRTUA COP 2 P.V.P. - 5.990
VIRTUA FIGHTER 2 P.V.P. - 4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS P.V.P. - 4.990
VIRTUAL GOLF P.V.P. - 4.990
VIRTUAL ON P.V.P. - 3.990.
WIPE OUT P.V.P. - 4.990
WORLD SERIES BASEBALL 2 P.V.P. - 4.990
WORLD W. SOCCER 97 P.V.P. - 5.990
OFERTA SATURN
MEGADRIVE
14.990
MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2
MEGADRIVE II MEGA 6
INCLUYE: SONIC SUPER MONACO GP REVENGE OF SHINOBI SEGA SOCCER, COLUMNS STREETS OF RAGE
OFERTA 14.990
CONTROL PAD II (6 BOTONES) P.V.P. - 3990
CONTROL PAD SG ACTION PAD P.V.P. - 1990
JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6 P.V.P. - 2490
GAME GEAR
GAME GEAR + COLUMNS
14.990
CABLE GEAR TO GEAR 395
FUENTE DE ALIMENTACION 2190
MASTER GEAR CONVERTER 2995
MEGA 32X
OFERTAS
COSMIC CARNAGE 3.990
FIFA SOCCER'96 4.990
GOLF BEST 36 HOLES 3.990
KNUCLES CHAOTIX 3.990
MOTHERBASE 3.990
MOTOCROSS CHAMP. 3.990
STAR WARS 3.990
STELLAR ASSAULT 3.990
SUPER SPACE HARRIER 3.990
VIRTUA FIGHTER 4.990
MEGA CD
OFERTAS
BATMAN & ROBIN 1.990
BATMAN RETURNS 1.990
DOUBLE SWITCH 3.990
KEIO FLYING 2.990
NIGHT TRAP 1.990
PRIZE FIGHTER 3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN 1.990
THE SPACE AVENTURE 2.990
WOLFCHILD 2.990



CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION



PORSCHE CHALLENGE 6.490 + una gorra DE REGALO



SOULBLADE 6.990



TOTAL NBA 97 6.490

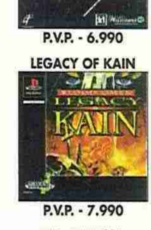
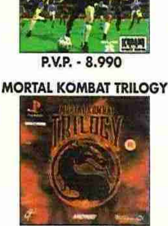
Juego	P.V.P.
2XTREME	6.490
ADIDAS POWER SOCCER INT'L 97	7.490
AIR COMBAT	3.990
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	3.990
BATTLE STATIONS	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BROKEN SWORD	6.490
BUST-A-MOVE 2	3.990
CARNAGE HEART	6.990
CASPER	5.990
COMMAND & CONQUER	6.490
CONTRA	8.990
COOL BOARDERS	6.990
CRASH BANDICOOT	7.990
CRITICOM	3.990
CYBERIA	3.990
DARK FORCES	CONS
DARK STALKERS	8.990
DESCENT 2	8490
DESTRUCTION DERBY	3990
DESTRUCTION DERBY 2	7.990
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	8.990
EARTHWORM JIM 2	3.990
EPIDEMIC	6.490
EXCALIBUR 2555 AD	9.990
EXHUMED	CONS
FIFA'97	7.990
FINAL DOOM	6.990
FORMULA 1	7.990
GEX	4.990
INCREDIBLE HULK	9.990
INDEPENDENCE DAY	7.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	6.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO	8.990
JET RIDER	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
KING'S FIELD	6.490
LEGACY OF KAIN	7.990
LITTLE BIG ADVENTURE	7.990
LOST VIKINGS 2	8.490
MADDEN NFL'97	7.990
MICROMACHINES V3	10.490
MONSTER TRUCKS	CONS
MORTAL KOMBAT TRILOGY	6.990
MOTOR TOON 2	6.990
NAMCO MUSEUM VOL 3	6.490
NBA IN THE ZONE 2	8.990
NBA LIVE '97	7.990
NEED FOR SPEED II	7.990
PENNY RACERS	4.990
PERFECT WEAPON	8.990
PRIME GOAL	6.990
PRO PINBALL	3.990
PROJECT OVERKILL	8.490
PSYCHIC FORCE	8990
RAYMAN	3.990
REBEL ASSAULT II	CONS
RESIDENT EVIL	5.490
RIDGE RACER	3.990
RIDGE RACER REVOLUTION	7.990
RIOT	7.490
ROAD RAGE	CONS
SAMURAI SHODOWN 3	6.490
SKELETON WARRIORS	3.990
SLAM'N' JAM 96	5.990
SOVIET STRIKE	7.990
SPACE JAM	8.990
SPEEDSTER	CONS
STAR GLADIATOR	3.990
STARFIGHTER 3000	4.990
STREET FIGHTER ALPHA 2	5.490
STREET RACER	8.990
SUIKODEN	8.490
SUPER PUZZLE FIGHTER II	5.490
SUPERSONIC RACERS	3.990
TEKKEN	3.990
TEKKEN 2	7.990
TEMPEST X3	6.990
THE KING OF FIGHTERS 95	6.490
TIME COMMANDO	7.990
TOBAL Nº1	6.990
TOMB RAIDER	9.990
TOSHINDEN	3.990
TOSHINDEN II	7.990
TRASH IT	CONS
WIPE OUT	3.990
V-TENNIS	7.990
WIPE OUT 2097	7.990

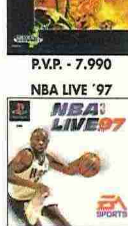
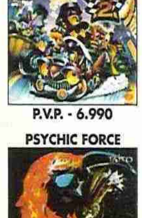




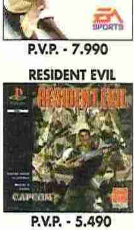


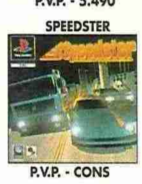
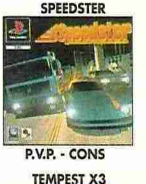


















Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cuarenta en España







JUEGOS SEGA

POCAHONTAS
MEGADRIVE - 6990

SUPER COLUMNS
OFERTA
GAME GEAR - 990

Juego	Precio
ARCADE CLASSICS	MEGADRIVE - 3990
BAKU BAKU ANIMAL	GAME GEAR - 1990
BUGS BUNNY	GAME GEAR - 1990
COMIX ZONE	MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE	MEGADRIVE - 2990
DYNAMITE HEADY	MEGADRIVE - 2990
EARTHWORM JIM	GAME GEAR - 3990
FIFA´97	MEGADRIVE - 7990
GARFIELD	MEGADRIVE - 3990
GENERAL CHAOS	MEGADRIVE - 2990
HURRICANES	GAME GEAR - 1990
INT. SUP. SOCCER DELUXE	MEGADRIVE - 7490
JAMES POND 2: ROBOCOD	MEGADRIVE - 2990
KLAX	GAME GEAR - 1490
LIGHT CRUSADER	MEGADRIVE - 2990
LOTUS II	MEGADRIVE - 2990
MADDEN NFL´97	MEGADRIVE - 7990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 4990
MEGAMAN WILY WARS	MEGADRIVE - 4990
MICRO MACHINES MILITARY	MEGADRIVE - 8490
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 4990
NBA LIVE´97	MEGADRIVE - 7990
NHL HOCKEY´97	MEGADRIVE - 7990
PINOCCHIO	MEGADRIVE - 5990
POWER RANGERS 2	MEGADRIVE - 3990
ROAD RASH 2	MEGADRIVE - 2990
ROLO TO THE RESCUE	MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC 3D	MEGADRIVE - 9990
SPIROU	MEGADRIVE - 4990
STAR TREK DEEP SPACE NINE	MEGADRIVE - 4990
STORY OF THOR	MEGADRIVE - 4990
TEMPO JR.	GAME GEAR - 2990
TOUGHMAN CONTEST	MEGADRIVE - 3990
ULTIMATE M. KOMBAT 3	MEGADRIVE - 4990
VIRTUA FIGHTER 2	MEGADRIVE - 7990
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	GAME GEAR - 1990
VR TROOPERS	MEGADRIVE - 3990
WAYNE GREZKY & NHLPA	MEGADRIVE - 3990
WORMS	MEGADRIVE - 5990

GANADORES CONCURSO DARK SAVIOR

*Lista de premiados con un **juego de Dark Savior para consola Sega Saturn cada uno.***

Aitor Sanchez Serrano	Barcelona
Alvaro Arregui Falcon	Zaragoza
Andres Lagares Vazquez	La Coruña
Carlos A. Ibañez Burgos	Alava
Daniel Diaz Zamora	Valencia
Daniel Rueda Fernández	Malaga
F. Giménez Covarrubias	Huesca
Francisco Calado Sanchez	Sevilla
Iñaki Altolaguirre Ortiz	Alava
Jesus Espinos Ramos	Alicante
Jon Chies Alvarez	Vizcaya
J. Miguel Alvarez Zorrilla	Barcelona
Juan Dominguez Garcia	Huelva
Juan L. Garrido Trejo	Madrid
Luis Valverde Gonzalez	Valladolid
Manuel Rubio Escudero	Zaragoza
Miguel Gonzalez Sardon	Pontevedra
Ricardo Flores Lopez	Albacete
Sergio Lazaro Torres	Granada
Sergio Soutelo Llave	Asturias

GANADORES CONC. TWISTED MEETAL 2

*Cada uno recibirá un **juego de TWISTED METAL 2 para consola Sony PlayStation.***

Carlos Fdez. Argel	Sevilla
Carlos Solanas Gudes	Zaragoza
David Sanz Cano	Valladolid
Fdo. Lopez Ramirez	Barcelona
I. Altolaguirre Ortiz	Alava
Israel Vilches Valle	Malaga
Ivan Garcia Santos	Vizcaya
J. Magdaleno Marco	Valencia
J. Luis Juan Soler	Valencia
J. Manuel Fdez. Glez.	Toledo
Juan Carceles Ruiz	Albacete
Juan Percio Guzman	Malaga
Luis Bezos Cecilia	Valladolid
M.Navarro Navarro	Sevilla
M. Benedicto Mañez	Castellon
Oscar Ortiz Olmos	Murcia
Oscar Dos Santos	Guipuzcoa
Ricardo Moreno Leal	Albacete
R. Millan Herrero	Madrid
Victor Perez Martinez	Zaragoza

GANADORES CONCURSO TOTAL NBA

Primer premio: **una consola Sony PlayStation cada uno.**

Alejandro Lopez Pages	Barcelona
Pedro Brocal Perez	Murcia
Javier Miñana Fdez.	Madrid
Raul Capel Blanes	Almeria
Daniel Muñoz Sanchez	Huelva

Segundo premio: **un juego de Total NBA para consola PlayStation a cada uno.**

Alejandro Rguez. Pinilla	Madrid
Alexandre Valcarcel Jose	Barcelona
Alvaro Fdez. Bernardo	La Coruña
A. Formatger Fresno	Gerona
Antonio Torres Camacho	Murcia
Carlos Juan Ortiz	Murcia
Daniel Gomez Diaz	Madrid
Diego Pardo Manso	La Coruña
Francisco Hidalgo Poza	Barcelona
Gorka Fernandez Aduriz	Guipuzcoa
J. Luis Teodoro Garcia	Alicante
Ramon Abeledo Fandiño	La Coruña
Juan Del Toro Soria	Cordoba
Juan Diaz Hernandez	Toledo
Juan Llaneza Montoya	Barcelona
Kenny Alonso Muñoz	Gerona
Raul Franch Segura	Gerona
Sergio Aguilar Simon	Malaga
Sergio Galdon Laderas	Valencia
Victor Villen Carrasco	Valencia

GANADORES CONCURSO RIOT

Cada uno recibirá una de las cien camisetas de Riot que sorteamos.

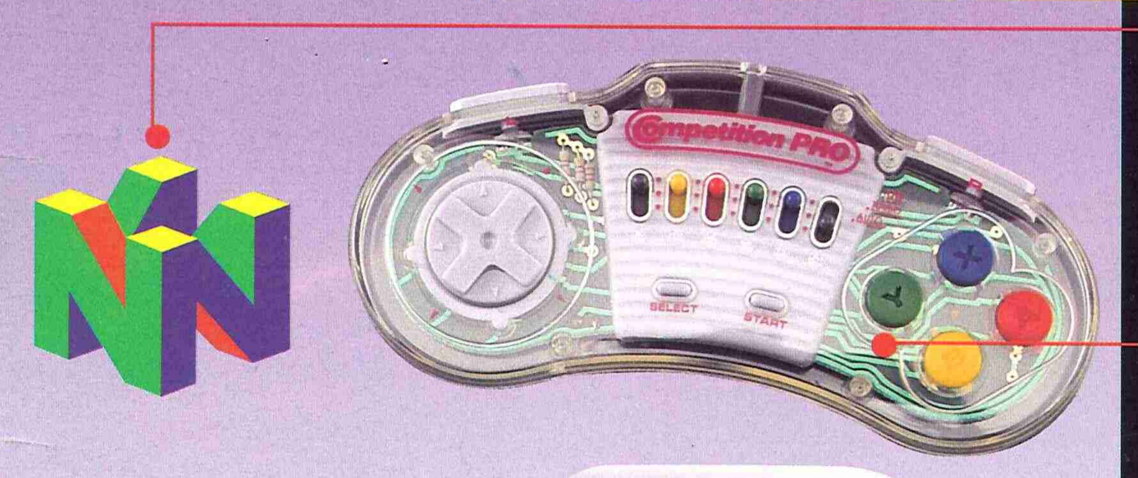
Abel Fernandez Suarez	Madrid
Abel Martinez Martinez	Cuenca
Abel Serrano Nicolas	Murcia
Abraham Ortega Hdez.	Albacete
Agustin Gil De Los Santos	Valencia
Alberto Muñoz Prudencio	Madrid
Alfonso Palacin Fumanal	Huesca
Alfonso Suarez Valdes	Valladolid
Antonio Sanchez Martinez	Madrid
Antonio Poza Meis	Madrid
Antonio Yepes Jimenez	Cordoba
Antonio Gonzalez Melero	Jaen
Antonio Heredia Saavedra	Granada
Blai Juarez Abellan	Barcelona
Carlos Gimenez German	Zaragoza
Daniel Doval Varela	La Coruña
Daniel Sanchez Sevilla	Gerona
Daniel Sanchez Del Rey	Segovia
Daniel Rincon Garcia	Segovia
David Vergara Pinto	La Rioja
David Dumont Girona	Gerona
Diego Garcia Gonzalez	Asturias
Diego Calleja Garcia	Palencia
Francis Hernandez	Granada
F.Javier Cardenal Aguado	Zamora
F.Javier Fernandez Perez	Orense
Francisco Gilabert Santos	Madrid
Fco. Jose Cuartero Diaz	Alicante
Fco. Miguel Suku Duque	Huelva
Gerardo Riesco Marcos	La Coruña
Guillermo Bas Ortiz	Alicante
Guillermo Portillo Guzman	Cadiz
Gustavo Candelas Bernal	Madrid
Iban Castillo Patallo	Leon
Ignacio Juarez Romera	Valencia
Iñaki Sancho De La Garza	Vizcaya
Jaime Rego Alonso	Asturias
Javier Cruz Garcia	Salamanca
Jesus Robles Jimenez	Avila
Joaquin Rguez. Castellano	Badajoz
J. Quintana Rebaque	Vizcaya
Jordi Rost Bollo	Gerona
J. Angel Martinez Mtnez.	Pontevedra
J. Leon Larrondo Garcia	Almeria
J.Luis Iguiño Barragan	Sevilla
Jose M. Macias Bergara	Gerona
Jose M. Garrido Gutierrez	Cadiz
Jose M. Perez Iñiguez	Barcelona
J. Miguel Garcia Gomez	Malaga
J. Miguel Paya Cremades	Alicante
J. Ramon Resina Mtnez.	Lerida
Juan Huertas Valhondo	Madrid
Juan A. Huertas Garcia	Murcia
Juan Fernandez Ajenjo	Toledo
Juan Barreda Sanchez	Murcia
Juan R. Martinez Navas	Valencia
Julio Alba Frias	Madrid
Justo Rastroyo Carnero	Vizcaya
Luca Sanchez Aliaga	Murcia
Luis Garcia Villarejo	Madrid
Manuel Torres Fernandez	Cadiz
Manuel Rodriguez Cano	Sevilla
Manuel Ortuño Maqueda	Almeria
Mario Macipe Blasco	Zaragoza
Mario Jimenez Fdez.	Madrid
Matias Alvarez Carreton	Madrid
Miguel Santos Mosquera	Coruña
Miguel Perez Gutierrez	Malaga
Miguel Herreras Suarez	Cantabria
Miguel Viguera Cañas	La Rioja
Miguel A. Espejo Martin	Granada
Oscar Olivares Gomez	Zaragoza
Oscar De Prado Marcos	Vizcaya
Oscar Fraile Gonzalez	Valladolid
Pablo Jimenez Comas	C. Real
Pablo Insua Fernandez	Pontevedra
Pablo Molinero Barba	Barcelona
Pedro Gamez Chamorro	Jaen
Pedro Moya Martinez	Murcia
Rafael Alvarez Araujo	Orense
Rafael Coca Cano	Granada
Rafael Garcia Romero	Granada
Raul Pons Martinez	Castellon
Raul Serna Gonzalez	Alicante
Raul Gallardo Rebollo	Sevilla
Ricardo Garcia Buendia	Cuenca
Ricardo Flores Lopez	Albacete
Ruben Lopez Bello	Barcelona
Ruben Lapuerta Heras	La Rioja
Ruben Moral Iglesias	Tarragona
Sergi Carles Folch	Barna
Sergio Gallo Revilla	Cantabria
Sergio Galdon Laderas	Valencia
Sergio Repiso Gutierrez	Sevilla
Sergio Alvarez De La Cal	Leon
Tono Arla Gutierrez	Barcelona
Vicente Estepa Orti	Sevilla
Victor Sanchez Garcia	Cadiz
Xavier Estapa Cruz	Barcelona
Yago Garcia Rodriguez	La Coruña

Este mes ponemos el mundo en tus manos



Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.





- NINTENDO 64: 5 Botones de disparo y viewcontrol, autodisparo, disparo turbo, cámara lenta, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico. (Disponible a partir de julio del 97, según previsiones del fabricante).
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote,o suba de precio tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.000 Pts.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO